Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE! **5000 €**

9 GB DVD DOUBLE LAYER **JOC FULL! DREAMFALL** THE LONGEST JOURNEY

LEVEL

10 ANI

Games, Hardware & Lifestyle

Octombrie 2007 13,5 LEI

84+16 pagini

REVIEW

Medal of Honor: Airborne

PREVIEW

Spore

CÂŞTIGĂ

SUPER PREMII!

- Laptop Packard Bell
- PlayStation 3
- Nintendo Wii
- Xbox 360
- Volan Logitech G25

MEGA-REPORTAJ

LEIPZIG GAMES CONVENTION 2007

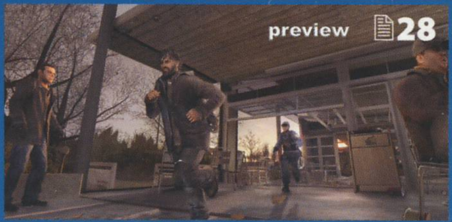
Noua capitală a jocurilor

BIOSHOCK



32 preview

AGE OF CONAN



preview 28

SPLINTER CELL: CONVICTION



86 test comparativ

10 GAMEPAD-URI ÎN TEST

DEMO BIOSHOCK ■ FIFA 08 ■ MEDAL OF HONOR: AIRBORNE ■ DEPTHS OF PERIL **MODS** THE LIGHTHOUSE (HALF-LIFE 2) **FILME** AION: THE TOWER OF ETERNITY ■ BEOWULF ■ CRYOSTASIS ■ TEAM FORTRESS 2 **WALLPAPER** BIOSHOCK ■ ROB ZOMBIE'S HALLOWEEN **SCREENSAVER** BIOSHOCK **PATCH** GRAW 2 ■ S.T.A.L.K.E.R. **DRIVERE** ATI CATALYST 7.8 N NVIDIA FORCEWARE 162.18 **ANTIVIRUS** KASPERSKY 7.0.0.125 BETA **FREEWARE** FLASHGET 1.8.8 **SHAREWARE** POWERSTRIP ■ TOTAL COMMANDER 7.01 FINAL **EXTRA** BOS WARS (VERSIUNE COMPLETĂ) ■ TRANSCENDENCE (VERSIUNE COMPLETĂ) ■ LEIPZIG - GAMES CONVENTION 2007

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



Primii 10 ani

Acum 10 ani, Vogel Publishing România lansa revista LEVEL INTERNATIONAL GAMES MAGAZINE, a treia din portofoliul editurii, care mai cuprindea la acea dată revistele CHIP și CHIP Special, lansate pe piață în 1991, respectiv 1996. Anii s-au scurs, jocuri au venit și au trecut și iată că revista LEVEL a împlinit 10 ani. De la primul număr format din două coperți și un CD, numărul de pagini s-a mărit (ar fi fost culmea să rămână două) și site-ul LEVEL.RO a ajuns la a treia versiune. Am introdus două CD-uri, trei CD-uri, DVD, DVD de 9 GB și în curând va trebui să vă luați Blu-ray :) la cum „cresc" jocurile în ziua de azi. De șase ani, oferim lunar câte un joc full, în listă regăsindu-se titluri precum Gothic I și II, Syberia I și II, Richard Burns Rally, Hitman: Codename 47, Bloodrayne, X2: The Threat, The Longest Journey și iată, în acest număr aniversar, Dreamfall, mult așteptatul sequel lansat anul trecut. Am organizat LEVEL Fans Camp, pe care ne gândim să-l relansăm cât de curând. Anul trecut a debutat concursul „Tu Faci jocurile", pentru care am pus la bătaie un premiu de 5000 de euro. Acestea sunt câteva din lucrurile pe care le-am făcut noi și care nu au fost niciodată spuse în același loc. Voi în schimb, ați făcut din LEVEL cea mai bună revistă de jocuri din România și una dintre cele mai bune din Europa de Est, cu aproape 150.000 de cititori pe ediție. De fapt, LEVEL nu are cititori, ci are foarte mulți prieteni, iar forumul revistei și scrisorile primite de la voi dovedesc acest lucru, considerăm noi, deosebit de important. Tot voi ați fost alături de revistă în tot acest timp și iată că LEVEL a strâns 10 ani de activitate, fiind cea mai veche publicație de acest gen de pe piața din România. În continuare, tot cu ajutorul criticilor și al sfaturilor voastre vom duce revista și mai departe și, de la cioLAN citire, nu vom precupeți niciun efort :) în a vă oferi o revistă din ce în ce mai bună. Nu putem să îi uităm nici pe cei care au muncit și muncesc pentru această revistă, oameni de care se știe mai puțin sau deloc, cărora le mulțumim și a căror contribuție are ca rezultat faptul că noi vă oferim acum un număr aniversar „LEVEL 10 ANI". Sperăm să fie un cadou frumos și, bineînțeles,

SEE YOU IN THE NEXT LEVEL.

■ **LEVEL**

TOP 3 / REDACTOR



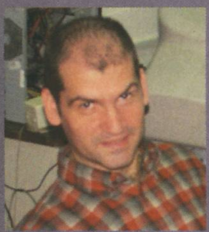
cioLAN
1. BioShock
2. Medal of Honor: Airborne
3. Obscure 2



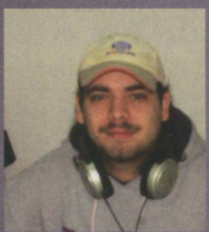
BogdanS
1. Packard Bell EasyNote SB86-P-008
2. Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger Rumble Force
3. Logitech MX Air



Locke
1. Medal of Honor: Airborne
2. BioShock
3. Medieval II: Total War Kingdoms



Marius
1. Medieval II: Total War Kingdoms
2. BioShock
3. Medal of Honor: Airborne



Rzarectha
1. BioShock
2. Madden NFL 08
3. Medieval II: Total War Kingdoms



KiMO
1. BioShock
2. Medieval II: Total War Kingdoms
3. Medal of Honor: Airborne



Koniec
1. BioShock
2. Medal of Honor: Airborne
3. Obscure 2

cuprins dvd

Demo

BioShock
Depths of Peril
FIFA 08
Medal of Honor: Airborne

MODs

Eye Of The Beholder (Neverwinter Nights)
The Lighthouse (Half-Life 2)

Filme

Aion: The Tower of Eternity
Beowulf - The Movi
Crazy Machines 2
Cryostasis
Haze
Kane & Lynch: Dead Men
Killzone 2
Pro Evolution Soccer 08
Prototype
The Simpsons Game
Spore
Team Fortress 2
The Witcher
Need for Speed: Pro Street

Imagini

Battlefield: Bad Company
FIFA Manager 08
Need for Speed: Pro Street

Wallpaper

BioShock
Rob Zombie's Halloween
Section 8

Screensaver

BioShock

Drivere

ATI Catalyst 7.8 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 162.18

Patch

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 v1.04
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cernobyl v1.0004
UFO: Extraterrestrials patch 1

Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0.0.125 Beta

Freeware

ATI Tray Tools 1.3.6.1053 Beta
FlashGet 1.8.8

Shareware

PowerStrip 3.75 Build 590
Total Commander 7.01 Final

EXTRA

Special: Leipzig - Games Convention 2007
Bos Wars (versiune completă)
Transcendence (versiune completă)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

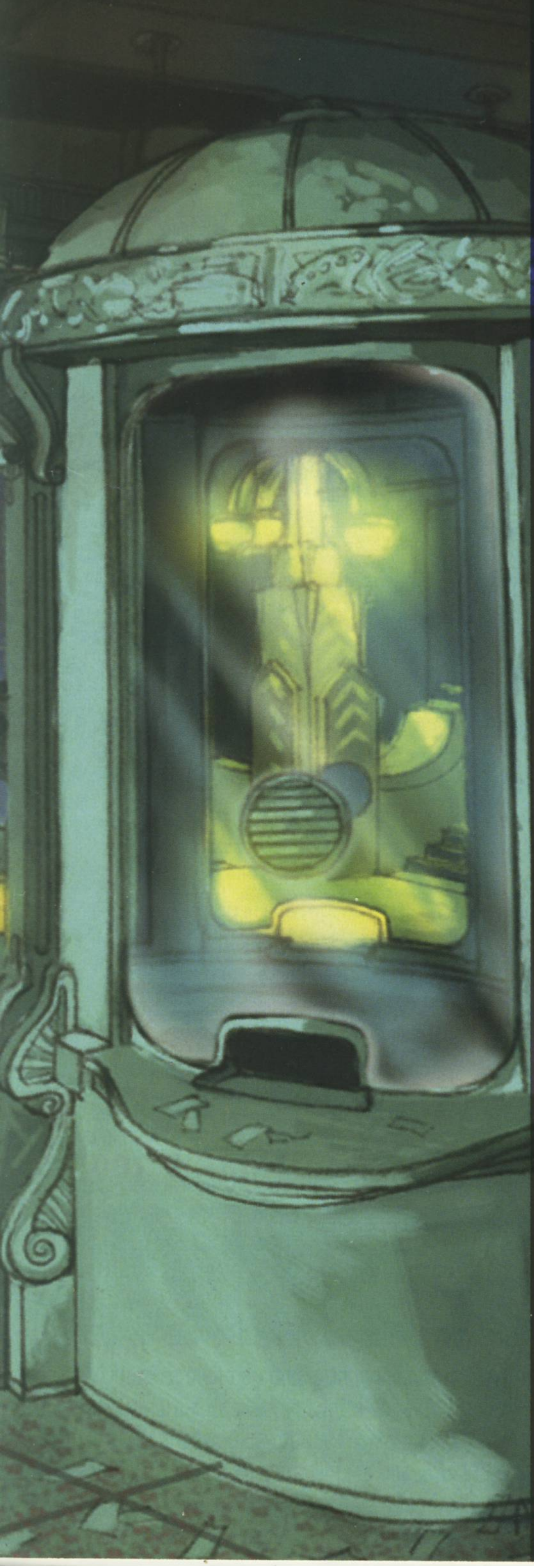
DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Dreamfall: The Longest Journey

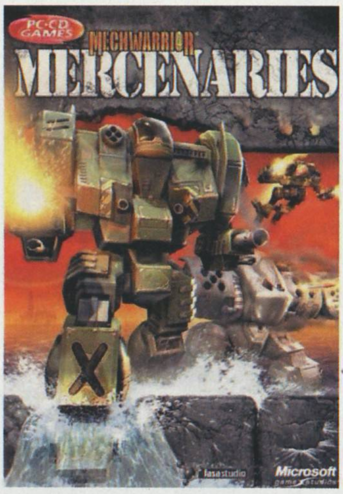


Continuarea unei capodopere a genului, The Longest Journey, oferit de revista noastră în numărul din septembrie 2005, Dreamfall urmărește aventurile lui Zoe, care ajunge și ea în tărâmul de dincolo. Veți întâlni personajele principale deja cunoscute din primul joc și veți afla ce soartă a avut fiecare. Un adventure excelent, lansat în 2006, cu un engine 3D frumos și plin de conținut care vă va ține lipiți de calculatoare pentru ceva vreme. Un joc așteptat cu sufletul la gură de gamerii de pretutindeni, câștigător al mai multor premii importante anul trecut, printre care și Game of the Year, Dreamfall: The Longest Journey este cadoul nostru pentru voi cu ocazia numărului aniversar LEVEL 10 ANI.
P.S. Dacă nu sunteți mulțumiți de controlul presetat din acest joc, nu vă sfiiți să intrați la opțiuni :)



OCTOMBRIE 2007

ADIO, FASA!



În timp ce Microsoft pompează bani cu nemiluita în Bungie şi al lor Halo 3, oamenii care ne-au dat MechWarrior 4: Mercenaries sunt forţaţi să-şi caute de lucru în altă parte. O serie de probleme financiare şi vânzările destul de slabe ale lui Shadowrun (ultimul lor joc) au dus la închiderea studiourilor FASA. Deşi zvonurile circulau de ceva vreme, anunţul oficial a fost dat publicităţii de-abia pe 12 septembrie. Jumătate din foştii angajaţi au fost „recrutaţi" de Microsoft şi Microsoft Games Studio, în timp ce restul au decis să-şi caute norocul în altă parte.

HELLGATE LONDON: ABONAMENT PE VIAŢĂ

Presupun că aţi aflat până acum că RPG-ul Hellgate London va include un mod online cu taxă lunară. Ei bine, cei care au precomandat jocul (de la Gamestop, Walmart, BestBuy şi alţi retaileri) vor fi primiţi cu surle şi trâmbiţe în „Clubul Fondatorilor" şi, dacă vor scoate din buzunar 149.9$ pentru un "mic" upgrade de cont, vor primi un abonament pe viaţă. Viaţa jocului, nu a jucătorului, deci nu vă obligaţi prichindelul de doi ani să-şi cumpere jocul ca să aibă tăticu' un abonament pe 70 de ani. Atenţie, oferta expiră în 30 noiembrie 2007.



LEVEL TOP 10

SEPTEMBRIE 2007

1. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cernobyl	**THQ**
2. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	**2K Games**
3. Overlord	**Codemasters**
4. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
5. Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft
6. Colin McRae: Dirt	Codemasters
7. Transformers: The Game	Activision
8. Hospytal Tycoon	Codemasters
9. Rugby 08	Electronic Arts
10. Arena Wars Reloaded	dtp

YVES GUILLEMOT ÎN VIZITĂ LA STUDIOUL UBISOFT ROMÂNIA

Yves Guillemot, chief executive officer la Ubisoft, a vizitat în data de 4 septembrie 2007 pentru prima oară studioul Ubisoft din România, pentru a marca aniversarea a 15 ani de existenţă a filialei din Bucureşti şi pentru a participa la Întalnirea Anuală Internă cu angajaţii companiei.

În cadrul întalnirii desfaşurată în centrul de conferinţe Romexpo, persoane cheie ale companiei, printre care Sébastien Delen, director general al studioului, Olivier Allaert, director resurse umane, Ionuţ Grozea, director al departamentului de producţie, Ioan Palalau, director de creaţie, Emil Gheorghe, producer, Marius Potirniche, manager al departamentului de testare, Şerban Costinescu şi Sorina Dunose, manageri ai departamentului tehnic de sisteme informatice, au expus realizările internaţionale ale grupului, precum şi realizările, proiectele în curs de desfăşurare şi obiectivele pentru anul fiscal 2007-2008 ale studioului din România.



Gazda specială a evenimentului, Yves Guillemot, CEO Ubisoft a expus scurta istorie a studioului de producţie din Bucureşti, al doilea deschis în afara graniţelor Franţei, şi în prezent, al treilea ca mărime din cadrul grupului Ubisoft, precum şi succesele inregistrate în cei 15 ani de inovaţie. „Datorită efortului depus şi talentului echipelor din România, studioul din Bucureşti a adus o importantă contribuţie la sustinerea Ubisoft drept unul dintre cei mai importanţi editori de jocuri video din lume. Anul fiscal 2006-2007 a fost unul plin de succese. Jocuri precum: Blazing Angels: Squadrons of WWII, cu vânzări de peste un milion de exemplare în toată lumea şi Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, au făcut dovada expertizei studioului din Bucureşti, format din oameni talentaţi şi plini de pasiune", a declarat domnul Guillemot.

OOPS...

Deşi nu prea are mare lucru în comun cu lumea jocurilor, ştirea de faţă este totuşi interesantă pentru cei pentru care IT nu înseamnă Indiferenţă Tacită. O firmă de transport a reuşit performanţa de a da de pământ cu un server IBM în valoare de 1,4 milioane (uiiiii!) de dolari. Evenimentul cu pricina s-a produs în momentul în care macaraua mobilă s-a înclinat, iar cutia cu serverul a început să se balanseze la înălţime. În urma mişcării, cutia s-a făcut bucăţi şi serverul a dat cu fundul de pământ. În momentul în care T. R. System, compania păgubită, a chemat echipa de intervenţie de la IBM pentru a evalua pagubele şi a cere un nou server, aceasta a refuzat pe motiv că garanţia nu acoperă stricăciunile datorate neîndemânării clientului. T. R. System, în schimb, dă vina pe IBM deoarece, spun ei, serverul nu a fost împachetat cum trebuie.

Acum nu ştii pe cine să mai crezi... dar oricum, important este că o investiţie de 1,4 milioane s-a dus pe apa sâmbetei. Bine că n-a fost serverul pe care e hostat super mega epicul lui Koniec din WoW. Pardon, păcat...

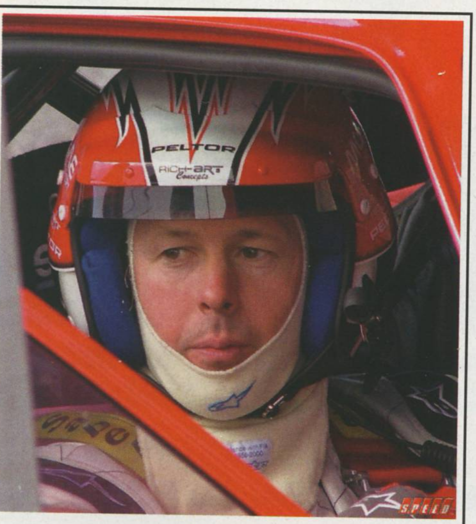
SE VOR LANSA OCTOMBRIE 2007

Pro Evolution Soccer 2008	Konami
Blitzkrieg 2: Liberation	CDV
CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft
Half-Life 2: Episode 2	Electronic Arts
Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East	Ubisoft
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Atari
Portal	Electronic Arts
Clive Barker's Jericho	Codemasters
Team Fortress 2	Electronic Arts
Blacksite: Area 51	Midway

EA EXPLOREAZĂ TAINELE SURVIVAL HORROR-ULUI CU DEAD SPACE

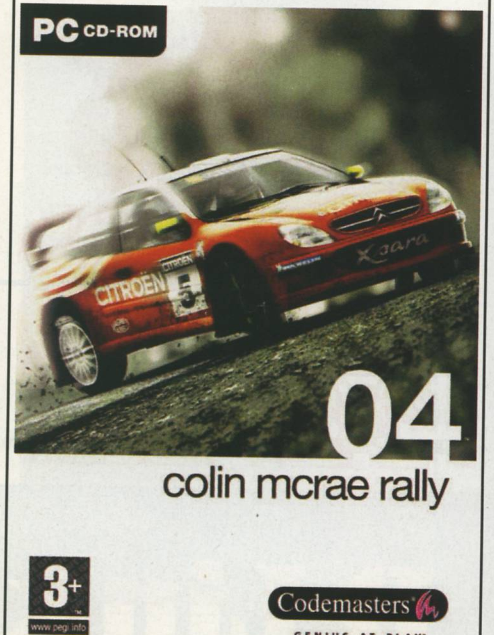


Tendințele expansioniste ale gigantului Electronic Arts se confirmă din nou, ambițiosul producător/distribuitor de peste ocean amenințând că va invada genul survival horror, dominat de Resident Evil şi Silent Hill, cu Dead Space, un titlu dezvoltat de către unul dintre zecile de studiouri interne ale EA. Prea multe detalii nu am aflat deocamdată, dar din ceea ce ştim, se pare că jocul se inspiră din Event Horrizon, terifiantul film al lui Paul W.S. Anderson din 1997. Până la apariția altor informații, ne consolăm cu gândul că echipa producătoare ne va oferi „cel mai înspăimântător horror science fiction din toate timpurile", în care un individ izolat în adâncurile spațiului înfruntă hoarde de extratereştri înfometați. Brrrrrr!



A MURIT COLIN MCRAE

O veste într-adevăr tristă pentru fanii atât ai lui personal cât şi ai jocurilor care poartă numele lui. Colin McRae, ex-campion mondial de rally în 1995, s-a prăbuşit împreună cu fiul său cu elicopterul în apropierea casei familiei, în Jerviswood, Lanarkshire. Se presupune că elicopterul era pilotat chiar de el. În elicopter mai erau alte 2 persoane despre care nu s-au dat amănunte. Pentru cei care nu ştiu, seria care i-a purtat numele se cheamă Collin McRae Rally. LEVEL transmite condoleanțe familiei.



INTEL CUMPĂRĂ HAVOK

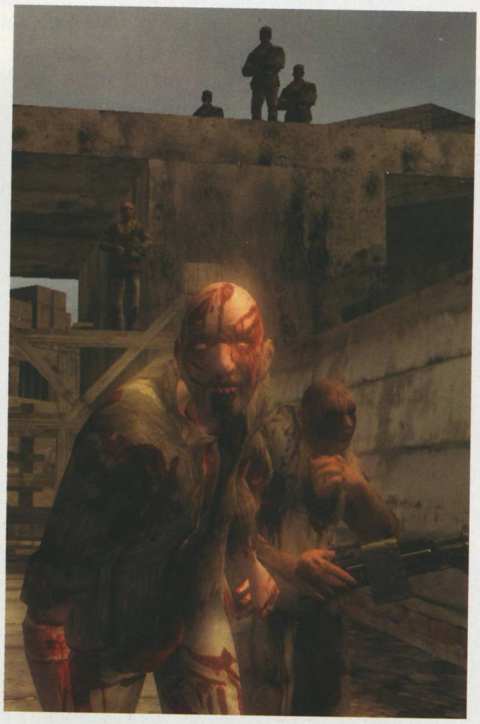
De obicei ştirile de genul acesta sunt destul de plictisitoare. Aceasta de față însă contează. Aşadar, după ce AMD a cumpărat ATI, era clar că şi Intel va face o mişcare două ca să compenseze. Aşadar, au achiziționat Havok. Acesta a fost fondat în 1998 în Dublin, Irlanda însă are studiouri şi în San Francisco, San Antonio, Stockholm, Calcutta, Munchen şi Tokyo. Cu alte cuvinte le-a mers bine. După cum o parte dintre voi ştiu, Havok a creat unul dintre cele mai bune engine-uri fizice de pe piață, care poartă acelaşi nume. Se pare că şi împreună cu Intel va activa tot în producția de conținut media. Aşadar vedem cum toate companiile mari de hardware se orientează tot mai acerb spre digital media, pentru că e clar că este o vacă de muls încă multă, multă vreme.

Stay Ahead of the Game!

DUSK-12 SAU VERSIUNEA FĂRĂ ZOMBI A LUI RESIDENT EVIL

Ca să cităm, proiectul care urmărea crearea soldatului perfect a mers, evident, cât se poate prost şi un oraş întreg s-a umplut de criminali. O trupă specială de elită, din care fac parte şi muşchii tăi, încearcă să afle secretele din spatele evidentului. Şi uite aşa s-a născut un shooter, Dusk-12, a cărui originalitate este fără nici o îndoială inexistentă, dar care promite să compenseze prin mediocritate (dăm din gură pentru că nu ştim dacă va fi bun de ceva – suntem sătui de clişee). Jocul este produs de Orion Games, care printre altele au ne-au ofeirt Hellforces, un joc nu foarte cunoscut.





CHAMPIONSHIP MANAGER 2008 - LANSARE ÎNAINTE DE CRĂCIUNUL 2007

Eidos Interactive a anunțat că Championship Manager 2008 va fi lansat pe PC înainte de Crăciunul 2007.

Produs în studiourile companiei Beautiful Game Studios (BGS) din Londra,



Championship Manager 2008 conține toate informațiile la zi despre sezonul 2007/2008 și are un aspect cu totul nou, cu noi skin-uri, shortcut-uri intuitive și o interfață îmbunătățită. Producătorii susțin că va fi cel mai accesibil și mai ergonomic Championship Manager din întreaga serie.

Championship Manager 2008 va oferi



un motor logic / grafic de meci mult îmbunătățit, cu un grad mai mare de realism - fiecare jucător va fi analizat și va reacționa pe teren în funcție de tendințele pe care le are jucătorul de fotbal din viața reală. Noul sistem creează o simulare realistă a modului în care jucătorii de fotbal se comportă în situațiile de meci reale, iar managerii pot chiar antrena membri individuali ai echipelor lor pentru a genera noi tendințe în stilul de joc al fiecăruia.

Motorul de meci este 3D și afișează detaliat încercările de demarcare sau intercepțiile prin alunecare, iar portarii sar pentru a prinde mingea, ceea ce va contribui la realismul simulării meciului. În



plus, un element important integrat în joc este ProZone (care a debutat în CM 2007), o unealtă de analiză post-meci care le permite jucătorilor să izoleze factorii principali care au decis rezultatul meciului și astfel să obțină informațiile necesare pentru a preveni incidentele nedorite și pentru a îmbunătăți echipa înaintea următorului meci.



MASACRUL DE LA VIRGINIA TECH ȘI JOCURILE

După ce o sumă de bătuți în cap gen Dr. Phil sau Jack Thompson au făcut tot ceea ce le-a stat în puteri pentru a da vina pe jocuri pentru masacrul de la Virginia Tech, ultimul raport oficial aduce adevărul în atenția celor interesați. Criminalul era cel vinovat... Cine ar fi crezut!? Seung Hui Cho nu s-a jucat în viața lui jocuri violente, ci doar de genul Sonic the Hedgehog. Ba mai mult, se poate afirma că nu era gamer deloc. Era pasionat de baschet, download-a muzică și se uita la filme (Dumnezeule, e clar că era dus de acasă... Cine ar putea să rămână normal fără să se joace!?). Ah, era să uit, asculta Heavy Metal. E clar că acum o să dea vina pe muzică...

Oricum, le doresc celor două nume de mai sus să-și facă o „regolata alla testa" (un fel de spălare la creier preferențială) cum spun italienii, pentru că sunt total depășiți. Le-aș zice și una românească, dar mai sunt și copii pe aici...

GEORGE HARRISON PĂRĂSEŞTE NINTENDO



George Harrison, şeful departamentului de marketing al companiei Nintendo of America, a declarat că va părăsi compania până la sfârşitul lui decembrie. Decizia lui Harrison a fost luată în urma hotărârii companiei de a muta birourile departamentelor de marketing şi vânzări din Redmond în San Francisco şi New York. „Am anunţat toţi angajaţii că voi părăsi compania până la sfârşitul lui decembrie şi că nu mă voi muta în California", a declarat Harrison agenţiei Reuters.

La sfârşitul lunii iulie, Wii conducea în topurile vânzărilor cu 9 milioane de unităţi vândute, urmată îndeaproape de 360, cu 8,9 milioane de console vândute (deşi a avut un avans de un an). Cele 3,7 milioane PS3-uri vândute i-au asigurat companiei Sony locul trei în top.

SONY CUCEREŞTE SUEDIA



Deşi ştirea de faţă nu prea are de-a face prea mult cu noi, ne spune totuşi câte ceva despre Sony şi lupta sa pentru supravieţuire. În Suedia, s-a decis ca la cumpărarea oricărui televizor



Full HD Sony, vei primi şi un PlayStation 3 gratuit. Dacă te-ai oprit asupra unui televizor HD Ready, tot ce vei primi este un PSP. Oricum, pentru cei care au drum prin ţara blondelor eterne, achiziţionarea unui astfel de teve poate fi o alegere bună, având în vedere că scutesc o gaşcă de bani.



DX9 ŞI DX10 ÎN CRYSIS

CryTek ne dă nişte detalii importante despre diferenţele între cele două versiuni ale jocului. Ce versiuni? Ei bine, Crysis poate fi jucat atât pe DirectX9, cât şi pe „the new and improved" DirectX 10. Nu vă speriaţi, cele două versiuni sunt doar pentru partea de multiplayer a jocului, dar după cum veţi citi mai jos, diferenţele vor fi enorme. Cu alte cuvinte, mare parte dintre noi va juca un Crysis ce nu aduce nimic nou, iar alţii un Crysis care îi va lăsa cu gura căscată. Aşadar, în versiunea



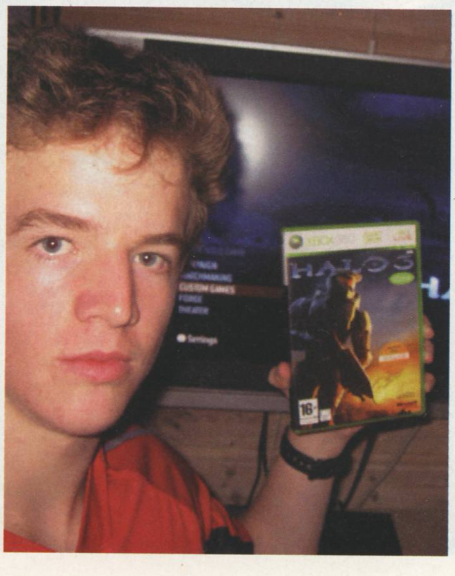


cu DX9 ni se spune că nu vom putea să dărâmăm copaci sau să cauzăm nici un fel de stricăciuni mediului – singurele obiecte afectate de explozii vor fi vehiculele. Altă diferenţă majoră faţă de varianta bazată pe DX10 este lipsa ciclului noapte/zi şi a modificării dinamice a timpului (adică nu se va însera sau face dimineaţă în timp ce jucăm). Explicaţiile date de cei de la CryTek asupra acestor neasemănări masive se leagă de diferenţele gigantice între hardware-ul bazat pe cele două variante de DirectX. Serverele pe DirectX 9 ar fi suprasolicitate şi ar crăpa instant dacă ar trebui să suporte fizica şi grafica de care sunt capabile lejer cele pe DirectX 10.

Adică un fel de excursie în Afganistan faţă de una în insulele Fiji.

HALO 3 VÂNDUT PE SUB MÂNĂ

Dacă voi credeaţi că numai la noi se fac lucruri de-astea, iată că un magazin din Norvegia pe nume Expert a vândut cel puţin 2 exemplare din Halo 3 cu două săptămâni înainte de lansare. Vă imaginaţi scandalul care a ieşit. Evident, s-a aflat deoarece respectivul care a cumpărat jocul nu s-a putut abţine şi a făcut cât de mult tam-tam a putut. În poza ataşată îl puteţi observa pe măgar.



PS2 SALVEAZĂ SITUAŢIA!



Într-o încercare de a relansa Sony pe piaţa consolelor ce vând cu adevărat ceva, pe piaţa din America s-a lansat varianta albă a PlayStation 2. Da, aţi auzit bine, este vorba despre PS2 şi nu PS3. Până acum lansată doar în Europa şi Asia, versiunea de colecţie a PS2 va încerca să revigoreze cât de cât economia în declin (heh...) a Sony-ului de pe piaţa americană.

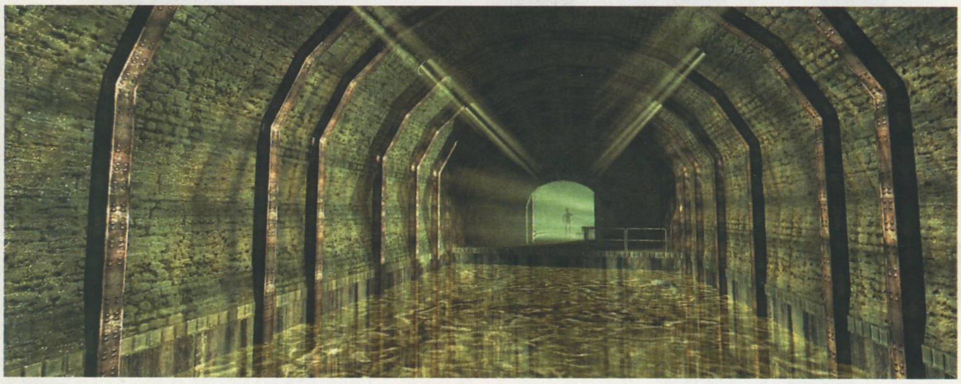
Noua consolă, dacă-i putem spune aşa, va costa infima sumă de 149.99 de dolari şi va veni cu jocul de karaoke SingStar Pop şi cu două microfoane ce vor face posibilă lălăiala pe teve.

De-a dreptul interesant. Viclenia companiei Sony lasă să se întrevadă un viitor sumbru pentru această planetă, deoarece mai mult ca sigur doreşte să ne transforme pe toţi în viermi de mătase pentru o mai mare producţie de kimono-uri.

PENUMBRA: BLACK PLAGUE – A DOUA ŞI ULTIMA PARTE A TRILOGIEI

Paradox Interactive va distribui Penumbra: Black Plague, continuarea survival horror-ului Penumbra: Overture, anunţându-i lansarea pentru primul trimestru al anului viitor. Paradoxal, Paradox a adăugat că acesta va fi ultimul capitol, deşi Penumbra: Overture a fost descris iniţial ca fiind primul capitol dintr-o serie de trei jocuri.

Penumbra: Black Plague va împinge şi mai departe graniţele horror-ului psihologic, Paradox Interactive lăudându-se cu abordarea unică şi inovatoare a genului reuşită cu Penumbra, ceea ce-i face să creadă că finalul poveştii va avea un impact şi mai mare asupra comunităţii. Jens Nilsson, co-fondator Frictional Games, a completat declaraţia: Black Plague este mai terifiant şi mai interactiv decât Overture.



PETROGLYPH O DĂ PE MMO-URI

Deşi piaţa geme de MMO-uri, compania americană Petroglyph (formată din foşti angajaţi Westwood, în caz că nu ştiaţi) s-a hotărât să-şi încerce norocul cu un... n-o să ghiciţi niciodată... MMOG. Momentan, nu există un comunicat oficial care să ne susţină afirmaţia, dar anunţul postat pe Gamasutra, prin care cei de la Petroglyph anunţă că au liber un post de MMO Game Designer, poate depune mărturie că Petroglyph pofteşte la ceva cărniţă de gamer sătul de experienţele single.

Nu vă mai satură bunul Dumnezeu...

BLIZZARD LUCREAZĂ LA UN NOU MMO?

Zvonacii lovesc din nou. Site-ul The Inquirer pretinde că o „sursă" de încredere, înzestrată cu un simţ al auzului deosebit de fin, a surprins o scurtă şi interesantă discuţie între doi angajaţi Blizzard aflaţi la Austin Game Developers Conference, despre un anume Proiect Hydra. Pentru cultura voastră generală, Starcraft II a avut numele de con Medusa.

„Blizzard Employee 1:
What are you working on?
Blizzard Employee 2:
Starcraft II, and you?
Blizzard Employee 1:
I am working on Hydra."

Indiciul numărul doi vine de la Jeff Kaplan, care a declarat site-ului ComputerAndVideoGames.co că Blizzard „este foarte interesată să exploreze în continuare teritoriul MMO-urilor".

Cireaşa de pe tortul zvonistic o constituie anunţurile de angajare postate de Blizz pe site-ul oficial (http://www.blizzard.com/jobopp/). Compania caută (momentan) un Senior Graphics Programmer, un Senior Tools Programmer, un Lead 3D Character Artist şi un Lead 3D Environment Artist pentru un… ta da da dam … Next-Gen MMO. Având în vedere că Blizz nu e tocmai compania care să îşi încerce norocul cu un IP nou când încă nu le-a sleit de puteri pe cele vechi, şi că WoW este (şi va fi mult timp de acum înainte) pe val, pariem pe un MMO Diablo.

LEIPZIG G|C GAMES CONVENTION

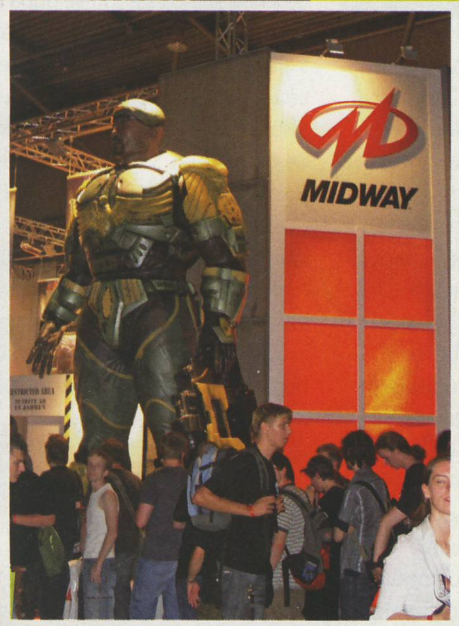
De când s-a încheiat Games Convention-ul de anul trecut de la Leipzig, am aşteptat cu nerăbdare ediţia din acest an. Acum aştept Leipzig GC 2008, convins că îşi va păstra statutul de cel mai important eveniment dedicat jocurilor video, câştigat anul acesta şi cu ajutorul celor care au avut „geniala" idee de a transforma E3-ul într-un eveniment mult mai restrâns. Şi pentru că experienţa de anul trecut ne-a învăţat că nu este uşor să ataci un asemenea târg în doi oameni, anul acesta am plecat patru într-un road-trip cu Loganul (aşteptăm un cec gras de la Piteşti pentru reclama făcută pe autostradă, dovezile le vom prezenta de îndată ce primim filmările de pe camerele video). Şi uite aşa cele patru pagini de anul trecut s-au transformat în 12, minus câteva taloane care sperăm că nu vă deranjează. Şi dacă vă deranjează, puteţi să ni le trimiteţi înapoi:).

Încă din luna mai era anunţat faptul că spaţiul închiriat de expozanţi depăşeşte cu aproape 40% suprafaţa de anul trecut(2006 - 90.000 m²) iar cifrele de la final ne-au arătat şi o mărire cu peste 30% a numărului de jurnalişti acreditaţi, ajungând în acest an la peste 3.300. Bineînţeles că avem şi hoardele de vizitatori, care din a doua zi de târg, prima fiind dedicată presei, au atacat şi au pus stăpânire pe zona pregătită pentru consumer show. Şi au avut ce vedea pentru că expozanţii nu s-au uitat la bani când au alcătuit bugetele pentru GC 2007. Standurile au fost împopoţonate cu afişe şi statuile personajelor din jocuri, tot decorul era realizat pe tema titlurilor prezentate, încercând să introducă vizitatorii în atmosfera jocului şi peste tot roiau elfi, vrăjitori, tot felul de, soldaţi, alieni, animale şi bineînţeles nu se putea fără booth babes. Gamers Paradise. Toate standurile erau animate şi peste tot lumea îşi găsea câte ceva de jucat, vizionat sau admirat. La standul Sony, era coadă la microfoanele SingStar-ului în timp ce la Nintendo lumea lucra din greu. Unii, aşezaţi exact ca într-o clasă, în trei rânduri de bănci, rezolvau de zor probleme de matematică, alţii pe Wii Fitness încercau să dea nişte burgeri jos. Cozi lungi la Assassin's Creed, Crysis şi UT 3, lume curioasă la Mafia II, BioShock, Far Cry 2 sau Age of Conan, surpriză neplăcută la GTA IV, nu se prezintă nimic nou :(şi bineînţeles mă-cel la standul Blizzard. Din fericire, pentru presă prezentările se ţin în altă parte şi nu a trebuit să ne luăm la trântă cu tineretul german. Din nefericire încă mai sunt, mult mai puţini decât anul trecut, indivizii care nu realizează că Leipzig este un târg in-ter-na-ţio-nal. Cam ăsta ar fi singurul reproş pe care l-aş putea aduce, organizarea fiind impecabilă şi la un nivel pe care nu cred că îl putem atinge în România în următorii zece ani. Norocul nostru este că viitorul Games Convention-ului este asigurat. Chiar dacă din 2009 va fi mutat din Messe Convention Center - Leipzig într-o locaţie mai mare, Europa a câştigat un eveniment luat în serios de toţi cei implicaţi (publisher-i, presă, gameri). În continuare vă vom prezenta o parte din cele mai interesante titluri de la GC 2007, urmând să revenim şi cu o serie de preview-uri pe larg, cum am făcut în acest număr cu Spore, Age of Conan, Totems, Splinter Cell: Conviction şi Jagged Alliance 3.

Sloganele Midway, Unreal Tournament III, Stranglehold şi Blacksite: Area 51

Un nou an, un alt slogan! Cel puţin asta este ideea celor de la Midway, care şi-au lipit pe frunte un bileţel pe care scria „Fewer, Bigger, Better" şi au început defilarea, altfel spus conferinţa, care a început cu întârziere, mulţumită fomiştilor din presă care nu s-au aşezat pe scaune până când n-au ras toate platourile cu plăcinte şi sucuri. După zece minute de plictiseală, Midway a trecut la fapte prin intermediul unui nene care a parlamentat cinci minute în limba germană, iar apoi i-a făcut loc lui Matt Booty, Senior Vice President - Worldwide Studios. Mai puţine, mai mari, mai bune. Cam aşa arată viitorul jocurilor next-gen în viziunea Midway, care, într-adevăr, nu a anunţat prea multe titluri noi faţă de anul trecut. Cât de mari şi cât de bune vor fi ele, rămâne de văzut. În schimb, a continuat Matt, compania a investit trei ani de zile şi peste 100 de milioane de dolari în dezvoltarea unei platforme comune pentru toate jocurile next-gen viitoare, aspect care ar trebui să reducă substanţial timpul necesar realizării unui joc. Astfel, producătorii nu mai sunt nevoiţi să creeze un engine anume pentru fiecare titlu la care lucrează şi vor avea mai mult timp la dispoziţie pentru a realiza jocuri măreţe şi, bineînţeles, mai bune, iar mai puţine jocuri înseamnă mai mulţi bani investiţi în fiecare titlu, pentru a concura cu filmele de succes şi a-l vinde în peste un milion de exemplare. Să dea Dumnezeu.





Conferinţa a continuat cu prezentări ale jocurilor Stranglehold, Unreal Tournament III şi Blacksite: Area 51, toate construite în jurul engine-ului Unreal 3, Midway prezentând tehnologia Massive D din Stranglehold (de la Distrugere Masivă). Producătorii s-au lăudat că acesta este singurul joc în care putem distruge aproape orice şi pe oricine, grăbindu-se apoi să ne-o demonstreze cu ajutorul unui „scurt metraj" în care inspectorul Tequila a distrus un întreg nivel de joc, cu tot cu destrăbălaţii care îl populau. De remarcat că Midway a





încorporat tehnologia Massive D și în FPS-ul Blacksite: Area 51, oferindu-ne astfel ocazia să aruncăm în aer mult mai multe cutiuțe și butoaie cu benzină. După o demonstrație de forță, care m-a făcut să aștept cu nerăbdare clipa în care aveam să pun mâna pe Blacksite, a urcat pe scenă Mark Rein, vicepreședinte Epic Games, care a vorbit puțin despre Unreal Tournament III. Mark nu a făcut prea multă „gălăgie", dar a promis un sprijin puternic pentru comunitatea creatorilor de mod-uri, explicând cum cei care creează hărți, skin-uri și mod-uri pentru UT3 pe PC le vor putea pune apoi la dispoziția posesorilor de console, prin intermediul PlayStation Network. Din nefericire, Midway nu a venit cu noutăți notabile legate de Vin Diesel's The Wheelman, prezentând o serie de titluri mai puțin așteptate la noi, cum ar fi Aqua Teen Hunger Force Zombie Ninja Pro-Am (ăsta sună interesant) și TNA iMPACT.

Nu peste mult timp, Midway avea să-i îndeplinească lui mandea (a.k.a. KiMO) cea mai arzătoare dorință vizavi de GC 2007, oferindu-mi șansa de a gusta dintr-un joc inspirat din micile plăceri ale vieții de infanterist închipuit al viitorului: Unreal Tournament III, evident. Am dat cu tineretul neamț de toți bolovanii, i-am feliat, spulberat și călcat sub roți pe Torlan 2, noua versiune a hărții disponibilă în modul de joc Onslaught din UT2004, acum și cu aromă de Warfare. Noul mod de joc seamănă cu Onslaught și nu prea, gameplay-ul este mai alert, amintind de primul joc din serie, iar armele nu sunt doar ubercool, ci mai mortale ca niciodată (flack-ul, de exemplu, dezintegrează orice vietate de la câțiva metri distanță). În plus, plimbarea și trosneala cu ajutorul noilor vehicule din parcare sunt o adevărată plăcere, indiferent de tabăra din care fac parte. Îmi place la nebunie noul UT și l-aș fi jucat o zi întreagă, dacă nu i-aș fi dat apoi o șansă FPS-ului Blacksite: Area 51 - un fel de Gears of War jucat din perspectivă first person, care promite să ne zboare din șosete, cu condiția să păstreze, de-a lungul întregii versiuni finale, atmosfera incendiară din versiunea pe care am jucat-o.

S.T.A.L.K.E.R: Clear Sky

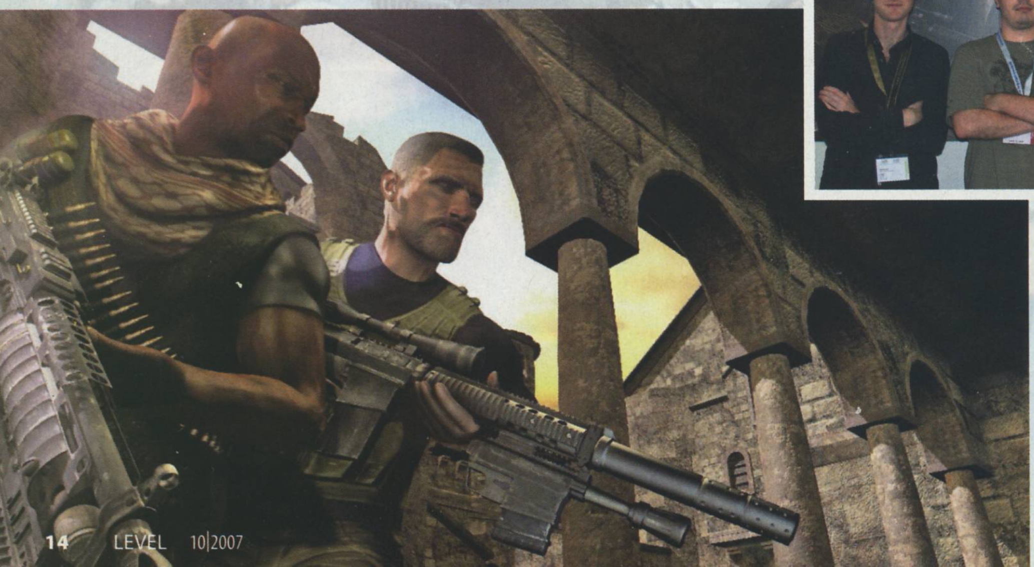
Evenimentele din Clear Sky au loc cu un an înaintea celor din Shadow of Chernobyl și urmăresc acțiunile unui alt S.T.A.L.K.E.R., al cărui destin este strâns legat de cel al eroului principal din primul joc. Băieții de la GSC Game World au ținut să ne atragă atenția asupra engine-ului grafic, în loc să ne dezvăluie mai multe crâmpeie din poveste. Schimbările față de SoC sunt evidente. Iluminarea este dinamică, iar lumea mult mai bogată în detalii, demonstrația dezvăluind un mediu de joc mult mai realist. În timp ce trăgea cu înverșunare după păsări, PR-ul de la GSC ne-a explicat, totuși, că povestea va juca un rol mai important de această dată, adăugând că acțiunea din Clear Sky va avea un puternic iz cinematic, AI-ul va fi mai inteligent, iar animațiile mult mai veridice și mai variate. Într-adevăr, am văzut cum inamicii se furișează prin stufăriș (vegetația predominantă din demo), evitând zonele deschise și ascunzându-se după obstacole. Demonstrația a mai scos la iveală necesitatea de a alege cu grijă obiectele în spatele cărora ne ascundem de focul inamic, gardurile de lemn dispărând ca prin minune sub ploaia de gloanțe de peste drum. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky promite să ne ofere tot ceea ce ne-a oferit Shadow of Chernobyl și chiar mai mult. Cu o poveste mai complexă, grafică mult îmbunătățită și o interfață regândită, jocul are toate șansele să devină un succes, cu condiția să nu-l amâne din primăvară în toamnă, din toamnă până în iarnă și așa mai departe. GSC ne-a asigurat, însă, că nu este cazul, nu-l vor amâna prea mult :)...

Conflict: Denied OPS

Prezentarea noului FPS de la Eidos a fost una interesantă, Pivotal Games încercând să revitalizeze seria cu ajutorul unor elemente tactice noi. Povestea sună cam așa: guvernul american nu își permite să se asocieze în mod public cu o anumită operațiune militară, așa că te trimite pe tine să rezolvi problema. Gameplay-ul se axează pe tactici co-op, jucătorul lucrând în echipă cu un al doilea soldat specializat într-un alt domeniu (lunetist sau mitralior), având posibilitatea să strige ordine și să acționeze din perspectiva oricăruia dintre ei, folosindu-le abilitățile din propria perspectivă oricând și oriunde în timpul unei misiuni.



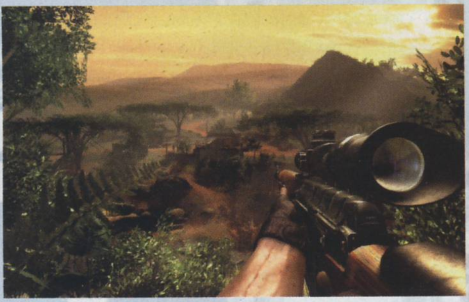
Deocamdată, jocul este departe de a fi gata, iar asta s-a văzut (texturi de rezoluție mică și mediu sărac în detalii), însă cei doi prezentatori s-au arătat foarte entuziasmați de proiectul lor, iar noi ne-am propus să nu le stricăm ziua. Prezentarea nu a durat prea mult, dar am realizat că odată finisat, jocul ăsta chiar ar putea avea ceva de zis. Mediul



înconjurător este parţial destructibil, iar anumite tipuri de arme îşi pot expedia gloanţele prin scânduri de lemn. Întrebaţi dacă în Conflict: Denied OPS vom putea pilota zburătoare, ni s-a răspuns că nu (spre dezamăgirea lui cioLAN), dar există câteva vehicule controlabile, unul dintre membrii echipei Pivotal Games urcându-se la un moment dat într-un tanc din care a început să tragă cu pasiune printre dealuri, uitând de noi, într-un tanc inamic. Avea el ceva cu tancul ăla...

Far Cry 2

Băieţii de la Ubisoft Montreal ne-au făcut o demonstraţie ca la carte, uimindu-ne cu cât de multe au reuşit să realizeze în cei doi ani de zile de când lucrează la FarCry 2. Acţiunea are loc într-o lume complet deschisă explorării, ce însumează peste 50 kilometri pătraţi de junglă, deşert arid şi savană, producătorii făcând paradă cu noile tehnologii implementate, inclusiv un AI foarte robust, nevoia de a-ţi trata singur rănile sau de a te descurca aşa cum poţi când ţi se blochează arma. Tehnologia „Real Tree" le permite copacilor să se clatine din direcţia în care bate vântul şi pot fi distruşi creangă cu creangă (vezi Crysis). Cel mai mult ne-a impresionat porţiunea de teren pe care o poţi cuprinde cu ochiul liber, detaliile de pe hartă fiind vizibile pe o distanţă de aproximativ 850 de metri. Eroul principal din FarCry 2 este un mercenar, iar jocul nu va avea nicio legătură cu evenimentele petrecute în FarCry, aşadar adio mutanţi şi mutaţii genetice. În schimb, vom fi nevoiţi să descoperim un traficant de arme şi să-l trimitem în lumea celor drepţi, admirând în acelaşi timp un peisaj fantastic din punct de vedere vizual, o lume vie care ne-a lăsat cu gurile căscate. Oare cât de bine va arăta versiunea finală, dacă ceea ce am văzut noi acolo era o versiune alpha? Într-un final, băieţii ne-au arătat ce ştiu să facă ei cu focul, incendiind un câmp de uscături, iarbă, copaci şi clădiri, focul continuând să se extindă pe direcţia din care bătea vântul. Fantastic! Există,

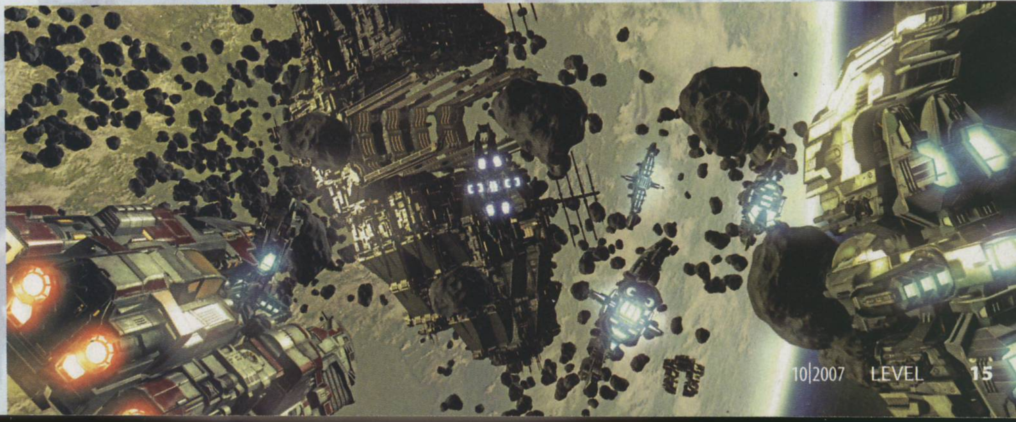


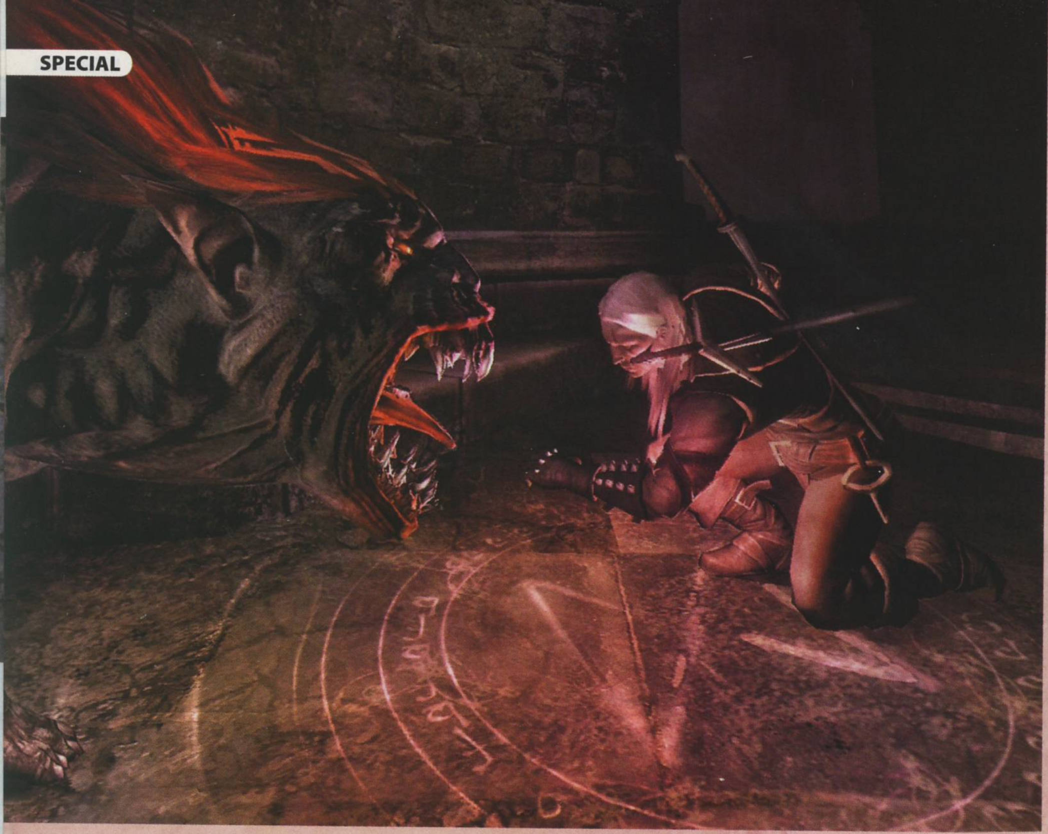
totuşi, o limită, producătorii menţionând că nu-i vor lăsa pe jucători să se zbenguie pe 50 de kilometri de pământ pârjolit. Dacă va reuşi să ne ofere tot ceea ce ne-a promis Ubi, FarCry 2 va fi un joc nemaipomenit.

Black Prophecy

10tacleE Studios a s-a prezentat cu un MMO next-gen produs de nemţii de la Reakktor Media în care acţiunea va ţine, zic ei, capul de afiş. Concomitent cu anunţarea noului titlu, 10tacle a lansat site-ul oficial al jocului: www.blackprophecy.com, pe care vă sfătuim să-l vizitaţi pentru că aveţi ce vedea. Din spusele producătorului, jocul, va încerca să ne implice în bătălii de proporţii epice alături de zeci, sute de alţi jucători în PvP, acesta menţionând că vor exista şi o serie de misiuni solo deosebit de antrenante, care ne vor face cunoştinţă cu spaţiul extraterestru din cel de-al 26-lea secol de existenţă a umanităţii, când oamenii au cucerit şi colonizat nenumărate planete. Povestea a fost cosmetizată de către cunoscutul autor de science-fiction Michael Marrak, ceea ar trebui să facă mai atrăgătoare participarea la evenimentele din joc, completată cu o mulţime de elemente specifice unui RPG şi sisteme „tactically demanding" de management al resurselor. Înainte de toate însă, Black Prophecy ne-a furat ochii. Mulţumită engine-ului Gamebryo 2.3, fiecare navă de luptă este alcătuită din peste 20 000 de poligoane, staţiile spaţiale sunt impresionante prin mulţimea de detalii cu care au fost împodobite, sistemele solare sunt înţesate cu planete şi asteroizi printre care ţi-e mai mare dragul să faci slalom, corpurile cereşti se văd rotindu-se încet, iar norii aruncă umbre pe suprafaţa planetelor. Black Prophecy a reuşit să ne stârnească interesul (nu în fiecare zi ai ocazia să joci un MMO spaţial de excepţie), ceea ce face mai mult ca sigură apariţia sa în cadrul unui preview, într-unul din numerele viitoare.

>





The Witcher

Se ştie bine că pe uşiţa din spate a etnogenezei s-au strecurat câţiva slavi şi am o mare bănuială că un protociolan şi-a făcut de lucru cu o protoliudmilă şi a poluat nobilul sânge cumanolatin al clanului Ciolan cu vreo câţiva mililitri de sânge slav dublu-rafinat. Altfel nu-mi explic de ce am preferat întotdeauna tovărăşia necioplitului ficat slav şi puţinii mei prieteni mei de peste hotare sunt cu toţii polonezi. Aşa s-a întâmplat şi în „micul" târguşor Leipzig, unde era să las deoparte ultima fărâmă de profesionalism, să trimit Industria unde merită şi să-mi montez cortul lângă coliba celor de la CD Projekt unde, la gura unei beri, să povestim pe îndelete despre jocuri şi muzici cât e nopticica de lungă. Noroc cu Rzarectha, care m-a readus cu picioarele pe pământ şi m-a trimis pe tarlaua Bethesdei cu promisiunea că polonezii vor fi vizitaţi când timpul ne va permite să stăm la o tacla relaxată.

Pentru moment, o să fac un salt în timp şi o să încep cu ultima „vizită", The Witcher. Încep cu standul, deşi „Coliba unchiului Geralt" ar fi un nume mult mai potrivit pentru coşmelia absolut încântătoare care adăpostea echipa CD Projekt. Dacă majoritatea „giganţilor" din metal şi rigips au avut grijă să nu cumva să uităm că jocurile au devenit o afacere ca oricare afacere de miliarde de dolari şi că noi, ca jurnalişti sau fani, suntem bineveniţi „la ei acasă" în măsura hype-ului pe care-l putem genera, „Coliba unchiului Geralt" a fost pentru noi The Last Homely House a lui Frodo. Borcanele cu murături ale bunicii, furca bunicului şi berea şi cârnaţii nepotului gras completau peisajul familial care ne-a întâmpinat atunci când, deghizaţi în vecini şi prieteni, am dat buzna peste polonezi. Copleşiţi de amintirile din copilărie declanşate de vederea castraveciorilor muraţi, abia ce-am reuşit să bâiguim „Level Romania. We come in peace!". N-am mai apucat să-i spunem „recepţionerei" de programare, că un pletos de treabă (mai târziu am descoperit că împărtăşeam o pasiune comună pentru blues-ul lui Robert Johnson) a şi sărit pe noi. „Aaaaaa, Level Romania. Please come in, my good men". Uitasem de întâlnirea lui Locke de la E3 2006, care s-a soldat cu ceva victime în rândul berilor polonezilor, aşa că, pentru o clipă chiar am crezut că am trecut în rândul clasicilor (încă) vii. Dăm să ne aşezăm la câte un calculator şi să-i dăm bice Witcher-ului, pletosul ne scoală de pe scaune. What the... Înjurătura mi-a rămas în gât când omul s-a grăbit să ne informeze că suntem acolo pentru prezentarea specială. „Omule, noi suntem aici să jucăm Witcher!" „Da, după prezentarea specială o să jucaţi Witcher. Acu' treceţi înăuntru că se încălzeşte berea". Pletosul ne-a înfipt câte-o bere în mână şi un cârnăcior delicios între dinţi şi ne-a împins într-o cămăruţă unde doi dintre producători ne aşteptau cuminţei.

Am început cu o mică discuţie, ca de la erpegist la erpegist. Cât, cum şi de ce? 100 de ore (40-50 quest-ul principal, iar restul quest-urile secundare) şi câteva finaluri alternative (n-au vrut să divulge numărul), cu grijă, pentru că e un RPG clasic. Pentru a-l cunoaşte mai bine, am vrut să ştim mai multe despre sistemul de valori al tovarăşului Geralt şi despre deciziile pe care va fi (şi noi, prin el) nevoit să le ia. Ei bine, moralitatea în The Witcher se află undeva la graniţa dintre negru şi gri, iar Geralt nu este un cavaler în armură strălucitoare. Este un ucigaş de monştri, care-şi vinde serviciile oricui îşi permite preţul. Quest-urile vor ilustra perfect concepţia lui Geralt despre lume şi viaţă şi ne vor pune deseori în situaţia de a alege răul cel mai mic. Ni s-a dat şi un exemplu: o ceată de nelegiuiţi ţin ostatici câţiva ţărani. Putem să-i radem de pe faţa pământului şi astfel să nu aflăm unde ţin prizonierii (condamnându-i astfel la moarte). Dacă ne hotărâm că viaţa ostaticilor e mult mai preţioasă şi îi salvăm, bandiţii îşi iau tălpăşiţa, urmând să iasă din nou la suprafaţă cu o măgărie mult mai mare. Fiecare alegere atrage după sine anumite consecinţe imediate sau, dimpotrivă, foarte îndepărtate în timp şi spaţiu. Flashback-urile, sub forma unor colaje foarte artistic realizate, sunt o metodă foarte elegantă de a ne aminti ce faptă din trecut ne-a băgat (sau ne-a scos) în (sau din) buclucul prezent.

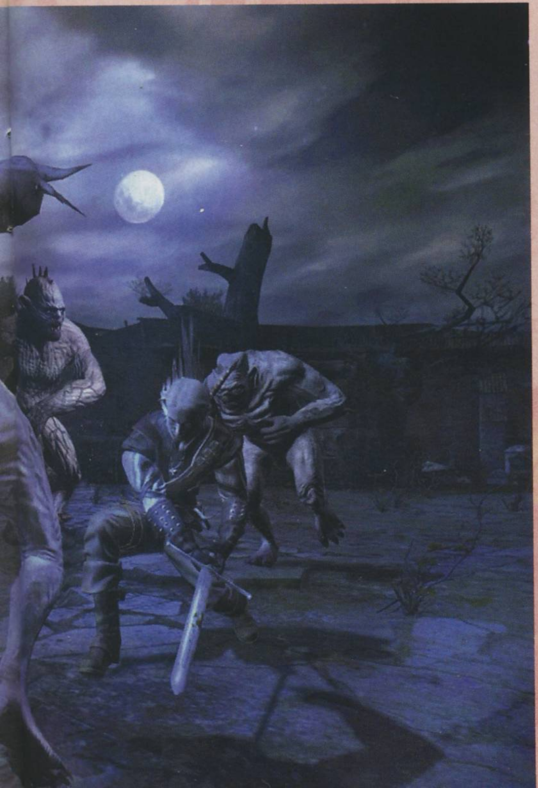
Din vorbă-n vorbă am ajuns şi la subiectul magiei. Vrăjile („semne" în limba meşterului Geralt) le ştiam, deci n-am aprofundat subiectul. Ce ne-a interesat: poţi „juca" un mag pur? Nu. Poţi investi toate punctele de skill în cele cinci semne, dar magia singură nu îţi va asigura un trai lung în lumea din The Witcher. Geralt e în primul rând un spadasin, magia fiind introdusă doar pe post de suport (sau cel puţin aşa am înţeles noi). În rest, toate sunt aşa cum le ştiţi.

Prezentarea privată s-a încheiat cu intro-ul lui The Witcher, o animaţie superbă, realizată de studiourile unde „activează" maestrul Tomek Baginski (aţi auzit de The Cathedral, nu?). Ce-am priceput noi din el: Geralt nu se sfieşte să folosească un amărât pe post de momeală vie (aşa ne-au spus şi cei doi indivizi, dar nu i-am crezut până n-am văzut cu ochii noştri), iar stryga e o dihanie dată dracului care te muşcă de gât când te aştepţi mai puţin. Frumos.

Sătul de atâta vorbărie, am trecut la fapte.



M-am postat în faţa unui calculator şi i-am dat bice. „Bătrâna" Aurora e aproape de nerecunoscut. Personajele se mişcă natural (deşi pe alocuri apare o oarecare artificialitate, în mod sigur o moştenire a engine-ului), iar animaţiile de luptă sunt superbe. Sistemul de luptă este exact cum l-au lăudat producătorii, foarte interactiv, fără a se transforma însă într-un clickfest. Dacă ne coordonăm clicurile, Geralt va executa un combo de toată frumuseţea, pe cât de estetic, pe atât de mortal. Am căsăpit câţiva monştri, am experimentat cele trei stiluri de luptă cu sabia şi am trecut la treburi mai paşnice. Adică ne-am holbat preţ de câteva minute la inventar şi jurnal şi ne-am aruncat şase ochi (căci eram trei) peste „fişa" personajului. Inventarul mi-a plăcut. Geralt nu este tratat ca un cal de povară şi, ca urmare, poate căra doar patru arme. Două săbii pe spate, un pumnal şi un buzdugan (sau o toporişcă) la cingătoare. Prin buzunăraşe intră poţiunile, sticluţele goale şi ingredientele, avem un compartiment pentru cărţi şi unul pentru obiectele de quest. Simplu şi logic. Un slot este rezervat trofeelor (o căpăţână, o limbă, o proteză... suveniruri pe care orice vânător de monştri nu rezistă să le „recolteze" de la victimele sale).

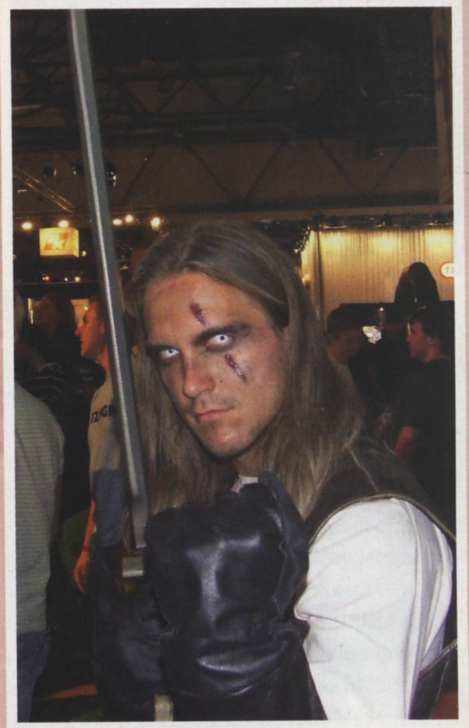


Skill-urile şi atributele... Sunt multe (vreo 250 de skill-uri) şi funcţionează puţin diferit faţă de cele din RPG-urile de până acum. Fiecare atribut, stil de luptă, „semn" etc. are ataşat câte un arbore de talente. Atributele nu pot fi crescute direct, ci doar prin intermediul arborelui de skill-uri aferent. Când experienţa acumulată ne saltă la următorul nivel câştigăm puncte care vor putea fi investite în skill-uri. Punctele de skill ne sunt livrate în trei variante: Bronze, Silver şi Gold. Până atingem nivelul 15 (parcă), primim doar bronz. Când am săltat puţin mai sus în nivel, cele „argintii" încep să apară. Punctele „aurite" îşi fac simţită prezenţa doar de la nivelul 45 în sus. Există talente care cer, dau un exemplu aleatoriu, două Bronze Points şi un Silver. În fine, cred că aţi prins ideea.

Sătul de atâta muncă, l-am rugat pe „ghidul" meu să mă ducă la tavernă. Orice RPG care se respectă are o cârciumă. Witcher are mai multe. Eu l-am înghesuit pe Geralt doar în una, unde am jucat zaruri cu un personaj dubios (un joc suspect de asemănător cu Yams-ul), l-am provocat pe altul la o partidă de box şi, într-un final, m-am îmbătat cui încercând să câştig un concurs de băut. „Auzi", l-am întrebat într-o doară pe polonezul blondiu care ne păzea, „da' la femei pot să-l duc?" Două minute mai târziu, o imagine cu o domnişoară mai mult dezbrăcată marca intrarea lui Geralt în rândul bărbaţilor. Nice.

La final, ne-am jucat puţin de-a „Alchimistul", că tot e la modă. Poţiunile, care sunt practic indispensabile (am fost avertizaţi că jocul va fi infernal de greu fără ajutorul spirtoaselor magice) au ca ingredient de bază alcoolul. Celelalte ingrediente „cresc" în natură sau pe monştrii proaspăt ucişi şi pot fi mixate de jucător după ureche sau după reţeta cumpărată de la farmacistul local. Interesant este că unele poţiuni, ca orice hap modern sau nu, au şi efecte adverse. Cu cât consumăm mai multe, cu atât cresc şansele să ne intoxicăm, ceea ce ne va obliga să ne alegem cu grijă momentele în care le folosim.

După aproape o jumătate de oră de butonat, am părăsit standul foarte mulţumiţi de faptul că ne-am aflat în faţa jocului care promite să fie unul dintre cele mai bune RPG-uri cu „miros" clasic ale anului 2007.





Fallout 3



Am ratat întâlnirea stabilită de Rzarectha cu vreo câteva săptămâni în urmă, dar PR-iţa blondie care mirosea frumos s-a milostivit de noi şi ne-a reprogramat. De teamă să nu ratăm şi ultima şansă, ne-am lipit de stand şi nu ne-am mişcat de acolo decât atunci când porţile s-au



deschis şi Hines ne-a invitat politicos înăuntru.

Cu riscul de a alimenta isteria „Oblivion with guns" (deşi nu este cazul, are o mulţime de calităţi care-l vor feri de eticheta „un nou mod de Oblivion"), demo-ul prezentat la Leipzig n-a fost chiar o revelaţie şi nu m-a transformat instant într-un susţinător fanatic al lui Fallout 3. E exact ce mă aşteptam să fie: un Fallout al anului 2007. Înainte să înşfăcaţi torţele, furcile şi coasele şi să daţi năvală peste Bethesda, trebuie să ştiţi că am ieşit destul de vesel din cabina „de probă". Chiar mai vesel decât mă aşteptam. Nu este chiar ACEL Fallout la care visăm cu toţii, nu respectă cu sfinţenie Canonul, nu ne va face să aruncăm vechile CD-uri cu Fallout 1 şi 2, dar, din câte am apucat să văd şi să aud, avem destule motive să-i păstrăm un loc în dulăpiorul unde am încuiat vechile Fallout-uri. Totul e să priviţi situaţia în mod realist: RPG-uri de calibrul lui Planescape Torment, Fallout 1 şi Fallout 2 nu vor mai exista prea curând (ca să nu zic „niciodată"). În aceste condiţii, Fallout-ul celor de la Bethesda promite să fie compromisul ideal (presupunând că oamenii se ţin de cuvânt) între „old skool" şi „generaţia directx Mark 10".

Demo-ul începe cu o plimbărică prin Vault 101. Superb. Fallout în toată puterea cuvântului. Mai încolo lucrurile au luat-o puţin razna, dar micul tur de buncăr a fost foarte „falloutish". Povestea o ştiţi. Taica Liam dispare, iar jucătorul, după o sesiune de „hacking" reprezentată de un minijoc interesant, evadează din buncărul „inevadabil" şi cutreieră pustiele în căutarea tatălui rătăcitor. Odată ieşit din Vault, Hines a sărit peste un schelet amărât înarmat cu o pancartă pe care scria „Let us in, you motherfu**ers" şi s-a încăierat cu două furnici mutant „marca Fallout 2", moment în care am făcut cunoştinţă cu sistemul de luptă. Arată a FPS, se joacă precum un FPS şi, dacă „efectul" unei rafale de AK n-ar fi influenţat de skill-ul personajului, ar fi un FPS. Mi s-a părut că furnicuţele (şi inamicii ulteriori) mureau mult prea uşor, dar Hines ne-a destăinuit că skill-urile au fost umflate artificial în demo. La scurt timp după luptă, Hines a intrat victorios în vestitul Megaton, oraşelul atomic despre care v-am povestit în preview. A urmat o conversaţie nu prea politicoasă (dar amuzantă) cu şeriful local, o plimbare scurtă prin Megaton şi o vizită la cârciuma locală, unde a fost acostat de un personaj dubios care i-a propus să monteze un dispozitiv ce permite detonarea de la distanţă. Hines i-a acceptat oferta, nu înainte de a încerca să scoată mai mulţi bani de la el. Skill check-ul nu i-a fost favorabil, aşa că s-a mulţumit cu răsplata iniţială. Au urmat o serie de cafteli cu mutanţi, behemoţi şi alte bâzdâgănii, întrerupte de o repriză micuţă de furişat şi condimentate cu prea multe ciuperci atomice pentru gustul meu. Marele final... o nouă ciupercă nucleară, care a transformat oraşelul Megaton într-un crater de toată frumuseţea (sau cel puţin aşa ne-a informat Hines, n-am apucat să vedem gaura cu ochii noştri.).

Impresia generală? Nici exagerat de bună, nici deprimant de proastă. Am tot atâ-



tea motive să-l fac cu ou şi cu oţet, pe câte am să-l laud. NPC-urile înjură de mama focului (pentru cei speriaţi că F3 se va transforma într-un joculeţ pentru copiii prea duşi la biserică), mutanţii îşi dau ultimele suflări într-o ploaie de sânge, ochi şi intestine (o mare parte din demonstraţie am fost „plimbaţi" prin VATS şi reprizele de bumbăceală postapoca-



liptică în timp real), iar Liam Neeson şi ceilalţi actori care dau viaţă NPC-urilor sunt într-o formă de zile mari. Armurile derbedeilor din „Frăţia Oţălului" sunt cam neinspirate, n-am prea priceput ce caută catapulta atomică în joc, NPC-urile şi-au păstrat un obicei prost căpătat în Oblivion şi îşi rup gâturile uitându-se după tine. Pe de altă parte, dialogurile sunt net superioare celor din Oblivion (ca formă şi conţinut), există skill-uri conversaţionale (am fost martorul unor minciunele de zile mari, de exemplu), celelalte skill-uri (şi perk-urile, cred) din Fallout şi-au găsit drumul către noul PIPBoy, umorul marca „Fallout" este cât de cât prezent la datorie (chiar dacă pare puţin forţat) şi, cel mai important, pustietatea postnucleară arată al naibii de bine, exact cum mi-am imaginat-o acum câţiva ani în timp ce mă plimbam printre bitmap-urile iradiate. Există şi un mod stealth, care ne va scoate din necaz atunci când vorba dulce ca mierea şi AK-ul amar ca fierea ne vor lăsa de izbelişte. Lupta în timp real este afectată de skill-uri (cadenţa, damage-ul etc.), iar VATS-ul (presupunând că i se vor aduce câteva îmbunătăţiri minore) este o găselniţă tare interesantă.

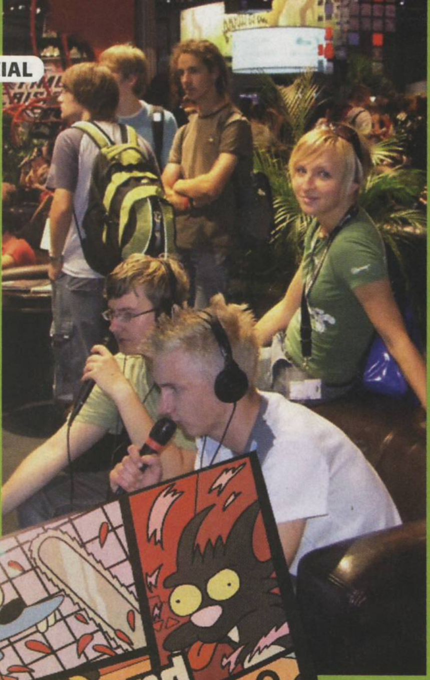
La ieşire, Koniec şi subsemnatul au discutat puţin cu Pete Hines. Pentru început, l-am întrebat dacă vom putea termina Fallout 3 fără să irosim un singur glonţ. A urmat un mic discurs (pe care am impresia că l-am mai citit pe zeci de alte site-uri) din care noi am tras concluzia că în unele situaţii (sper că nu toate, că ne supărăm, nene Hines) violenţa fizică este inevitabilă. Am forţat puţin nota şi l-am rugat să ne spună dacă va exista un „boss" final şi dacă îl vom putea „face din vorbe" (vezi Fallout 1). N-am primit nici aici un răspuns clar, ceea ce dovedeşte că nenea Hines face cinste şcolii de PR care l-a pregătit. Am adus în discuţie şi problema copiilor, problemă care, conform spuselor lui Hines, încă este dezbătută în „atelierul" Bethesda. L-am mai fi întrebat multe, dar nişte indivizi mult mai importanţi decât noi, dotaţi cu o cameră profi şi cu atitudine de învingători, ni l-au răpit cu nesimţire. Nu i-am luat la bătaie, ne-am consolat cu gândul că nici ei nu vor afla mai multe decât noi.

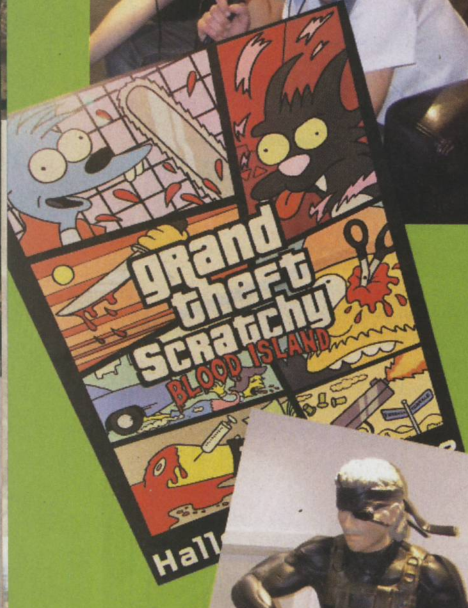




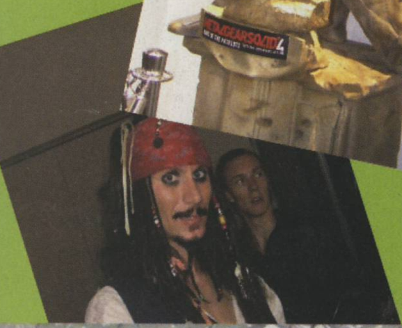
Monster Lab

Suprasaturat de logoreea lui Hines, de costumele care vindeau şi cumpărau jocuri aflate doar în mintea unui designer ţinut sub cheie, de „uiciării" supăraţi pe viaţă, de ciupercile atomice şi de scăfârlia deranjată a vecinului Lynch, şi, în general, de seriozitatea generală care plutea ca un nor greu asupra Convention Center-ului din Leipzig, am zis că n-ar strica să „mă copilăresc" puţin alături de un joculete pentru Wii. La standul Ubisoft, unde aş fi putut alerga după o legiune de iepuri turbaţi (şi să-i prind pe toţi, mama lor de urecheaţi), era circus maximus, aşa că Raving Rabbids 2 a făcut cunoştinţă cu LEVEL-ul doar în penultima zi a show-ului. Eh, dacă „distraxie" nu e, poate găsim puţină linişte. La Eidos cam bătea vântul, aşa că ne-am dus frumuşel la tanti de la recepţie şi am întrebat dacă mai sunt locuri la Monster Lab, singurul joc de Wii care „activa" la standul englezilor. Doamna sau domnişoara n-a remarcat ironia şi ne-a invitat înăuntru cu un zâmbet pe care chiar nu-l meritam. În „cabina de probă" ne-a luat în primire un designer chel şi simpatic, care mi-a adus aminte de un tovarăş de pahar din România. Pentru a sublinia presiunea sub care lucrează, gazda a ţinut să











menţioneze că „Monster Lab e genul de joc pe care l-ar face Nintendo". Ca să scurtăm povestea, Backbone (compania producătoare) se va face luntre şi punte să egaleze nivelul de originalitate şi „jucabilitate" al unui joc produs de Nintendo. Ceea ce este bine, pentru că „Nintendo makes fuc*in' great games" (cuvintele îi aparţin designerului).

Şi totuşi, ce este Monster Lab? „Jocul în care Pokemon îl întâlneşte pe Tim Burton" scria pe pliant. După câteva minute de vizionare, s-a dovedit că tovarăşul copywriter ştia ce vorbeşte. Grafica ciudăţică (în sensul bun) mi-a adus aminte instant de Tim Burton, iar gameplay-ul m-a dus cu gândul la Pokemon (un joc excelent dacă renunţăm la prejudecăţile şi ifosele de oameni „citiţi"). Pentru cei care n-au jucat Pokemon, Monster Labs este un Action-RPG în care ne construim un monstruleţ (sau mai mulţi) cu ajutorul cărora vom stârpi creaturile Răului şi vom aduce pacea şi prietenia într-un tărâm „desenat" ca animaţiile lui Burton. Vom avea la dispoziţie o puzderie de „piese" cu ajutorul cărora vom putea construi câteva milioane (da, milioane) de monstrişori diferiţi ca amprentele digitale. Se lucrează şi la un mod online, unde vom putea provoca la luptă monstrul vecinului cu Wii. Învinsul va rămâne cu ruşinea, iar învingătorul cu o „piesă" din „maşinăria" oponentului. Fain. Lupta propriu-zisă aminteşte vag de sistemul de luptă pe ture din vechile Final Fantasy-uri şi vine la pachet cu o serie de mini-jocuri care profită din plin de giumbuşlucurile ce pot fi executate cu un controller de Wii. Noi am asistat la crearea unui monstru, un mini-joc în care trebuia să facem pe sudorii şi să urmărim cu nunchack-ul încins un contur întortocheat nevoie mare, la o partidă amuzantă de pleznit muşte şi la o sesiune de „whack the robot". Am ieşit de la prezentare cu zâmbetul pe buze şi cu gândul să-mi cumpăr un Wii până în 2008 când Monster Lab o să vadă lumina zilei.

Gothic 4

Fanii seriei ştiu cu siguranţă că Gothic este o serie de RPG-uri destinată în special publicului german, vorbitorii de limbă engleză fiind lăsaţi mai tot timpul să aştepte o traducere (Night of the Raven este exemplul cel mai grăitor). Aşadar, m-am aşteptat ca nemţii de la JoWood să fie mai darnici cu compatrioţii lor şi să-i izbească drept în moalele esteticului cu o serie de detalii suculente şi exclusive din următorul Gothic. Aber… keine Gothic 4. Era cât pe'aci să fiu dezamăgit de secretomania „piarilor" nemţi, dar mi-am adus aminte că Piranha Bytes, foştii producători, au fost trimişi la plimbare. Când să las Gothic-ul să se odihnească în pace şi să-mi fac de lucru pe la alte standuri mai primitoare, am prins din zbor un anunţ: JoWood a ales un producător pentru Gothic 4. I'auzi ia. Am ciulit urechile şi am captat un nume: Spellbound Entertainment AG. Se pare că factorul hotărâtor în decizia celor de la JoWood a fost prezenţa lui Jochen Hamma în „team Spellbound". Jochen Hamma, căci sunt sigur că nu ştiţi ce hram poartă individul, a fost implicat în procesul de creaţie al lui Nordland Trilogie, o serie de trei CRPG-uri bazate pe P&P-ul Das Schwarze Auge. Dacă Nordland Trilogie nu vă spune nimic, încercaţi Realms of Arkania (numele sub care a fost comercializată trilogia în SUA şi Europa). Deci pentru moment e bine să ştiţi că G4 pare că se află în mâini bune. Au urmat discursuri de mulţumire şi alte platitudini „piaristice" de genul „vom fi credincioşi seriei, nu vom dezamăgii fanii etc. etc.", peste care pot trece liniştit fără să simt că v-am lipsit de informaţii esenţiale.

RPG-ul lui Piranha

Ştiaţi, desigur, că Oamenii de la Piranha Bytes nu şi-au pus ştreangul de gât după ce JoWood le-a dat undă verde. Dând dovadă de un optimism total „neadecvat" situaţiei (pentru majoritatea fanilor, Gothic şi Piranha Bytes deveniseră două entităţi inseparabile, incapabile să supravieţuiască una fără cealaltă), nemţii au reuşit să găsească un distribuitor dornic să investească în RPG-ul fără nume anunţat acum ceva timp. Având în vedere importanţa evenimentului, mă aşteptam ca „proiectul RPB" să fie botezat la Leipzig. Din păcate, n-am asistat la un botez, dar am apucat să aud câteva dintre planurile „secrete" ale producătorilor, care sună suspect de asemănător cu planurile oricărei companii ce şi-a pus în gând să facă un RPG. Adică s-au discutat lucruri generice, de genul „se va desfăşura pe o insulă vulcanică interzisă (forbidden volcanic island wtf!????), va avea o căruţă de quest-uri şi va fi cam liniar, în sensul că povestea e mai importantă decât libertatea de mişcare". Şi cam atât, doar nu vă aşteptaţi să aflaţi mai multe despre un joc care n-a fost nici măcar botezat.



Level şi TNT Games – Vă oferă un premiu special:

Wii™

O consolă de ultimă generaţie Nintendo Wii şi un joc Wii Sports



Câte unităţi din consola Nintendo Wii au fost vândute de la lansare şi până la sfârşitul lunii iulie?

- ☐ 3 milioane
- ☐ 3,7 milioane
- ☐ 9 milioane

Răspunsul îl găseşti în unul din articolele din acest număr.

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Judeţ

Telefon | e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 nov 2007. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Rayman Raving Rabbids 2

Deşi am văzut multe jocuri la nemţi, pot să vă spun că cel care a reuşit să mă facă să transpir de râs şi să mă tăvălesc pe jos de oboseală a fost Rayman 2. După ce a trebuit să facem adevărate tururi de forţă şi să ameninţăm cu excomunicarea cel puţin trei PR-i de la Ubi, am reuşit să ne introducem în ghereta în care un francez cu nasul mare şi transpirat tot făcea prezentarea pentru, zic eu, cel mai tare şi mai tare joc pentru Wii. După prezentările de rigoare, evident îl chema Francois, şi după ce am râs de trei indivizi în costum care spălau chiloţi (virtual, evident), am trecut la rândul nostru la treabă. Rayman 2 nu mai este cum a fost predecesorul său. Adică nu trebuie să termini jocul pentru a putea avea acces la toate mini-jocurile din care este format. Una dintre revelaţiile producătorilor a fost faptul că nu este nevoie ca cineva să se strofoace în single player pentru a se putea juca în multiplayer, unde jocul se dezlănţuie cu adevărat. Sistemul de control revoluţionar folosit de Wii face din acest joc o adevărată comoară la casa omului, reuşind să facă oameni în toată firea să se simtă copii şi să chiuie, ţopăie şi, cel mai important, să se poarte ca nişte tineri la jumătatea primului lor chef cu alcool.



Printre jocurile ce compun Rayman Raving Rabbids 2 sunt unele care la prima vedere frizează ridicolul, dar în momentul în care pui mâna pe controller uiţi de toţi şi de toate din jurul tău şi râzi. Despre asta este jocul, despre hlizeală, voie bună şi multă, multă transpiraţie. Stau acum şi mă gândesc că nu am cum să vă povestesc despre aceste jocuri fără gestică, fără să mă strâmb, fără să arăt cu degetul şi fără să râd de Kimo. De ce să râd de Kimo? Pentru că el stătea lângă francezul cu nasul mare şi el era calul de bătaie. Nu vă aşteptaţi la ceva rău. Dimpotrivă. Doar că la acest joc se poate trişa. Nu cu nişte coduri băgate la început, ci prin pocnirea adversarului de lângă tine. Iar cum noi nu ştiam despre ce este vorba, Kimo era nevoit să primească palmele franţuzului cu zâmbetul pe buze. Oricum, şi dacă îi trăgea pantalonii jos de pe el, nu cred că se supăra nimeni. Asta este atmosfera din Rayman Raving Rabbids 2.

StarCraft 2

Standul Blizzard de anul acesta a avut două titluri mari cu care a rupt sau a vrut să rupă gura târgului. Într-un stand cât Casa Poporului şi în care se cânta Ich Bin Murlock (căutaţi pe YouTube şi veţi vedea despre ce vorbesc), şaizeci de nebuni de toate vârstele se jucau StarCraft 2 şi World of Warcraft: Wrath of the Lich King.

După ce stăteai la o coadă de îţi venea să îţi baţi copiii, ajungeai să fii printre norocoşii care reuşeau ca pentru un amărât de sfert de oră să se joace de-a protosul. Oricum, la coadă, după ce te săturai de bătut copiii, era fain. Am stat cu cioLAN şi am râs ca proştii de toţi nemţii care se uitau ca la o vitrină dintr-un magazin cu jucării la care nu poţi ajunge la toţi cei care se jucau StarCraft 2 şi pentru care nu mai exista nimic în momentul respectiv.



Best of GC 2007

Cel mai bun joc pe PC: Crysis (Electronic Arts)
Cel mai bun joc pe Xbox 360: BioShock (Take 2 Interactive)
Cel mai bun joc pe PSP: God of War: Chains of Olympus (Sony Computer Entertainment)
Cel mai bun joc pe PS2: Pro Evolution Soccer 2008 (Konami Digital Entertainment)
Cel mai bun joc pe PS3: Pro Evolution Soccer 2008 (Konami Digital Entertainment)
Cel mai bun joc pe Wii: Mario și Sonic la Olimpiada Beijing 2008 (SEGA Germany)
Cel mai bun joc pe NDS: Eye Training (Nintendo of Europe)
Cel mai bun joc pe Online: Age of Conan: Hyborian Adventures (Eidos)
Cel mai bun produs hardware: Wii Balance Board (Nintendo of Europe)

Dar la un moment dat te săturai de râs și treceai la partea cu bătutul copiilor.

Într-un final am ajuns și noi în fața calculatoarelor, unde am avut parte de prima dezamăgire cruntă. Nu puteai alege ca rasă zergii. Iar eu pe ăia voiam din toată inima să îi văd. Îi urăsc de moarte, dar păreau cei mai interesanți din toate filmele pe care le văzusem până atunci. Oricum, meniurile erau făcute foarte mișto.

Experiența SC2 consta într-un meci 2 pe 2 de cincisprezece minute, în care, din nefericire, nu apucai să vezi mai nimic din ce aduce nou jocul. Pentru că dacă nu ești atent și caști gura pe pereți, coreeanul de lângă tine te omoară doar cu dronele. Așa că am pornit pieptiș să facem clădiri și unități în ritm alert. Stupoare, dar totul mergea ca uns. Mi se părea că m-am așezat în fața aceluiași joc lansat cu ani în urmă. Aceleași meniuri, aceleași clădiri de început, aceleași unități clasice. După ce am construit trei baze, a venit o blondină să ne tragă de mânecă și să ne spună să-i lăsăm și pe alții să fie dezamăgiți. Concluzia, sper foarte pripită, ar fi că jocul este exact la fel ca cel dinainte. Și nu mă refer la grafica de-a dreptul impresionantă, ci la același gameplay, aceleași unități, același feel-ing. Nu că ar fi un lucru rău, dar mă așteptam la ceva mai mult. O grafică îmbunătățită, trei unități noi și alte șase upgrade-uri mi se par prea puține pentru un joc stand-alone și de calibrul a ceea ce ar trebui să fie SC2.

WoW: Wrath of the Lich King

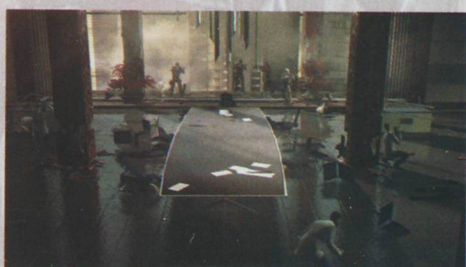
Aceeași poveste ca și la SC2. Aceeași coadă, chiar mai mare, același hype fantastic în jurul lui. Aceiași oameni care uitau de tot și de toate în momentul în care apărea loading screen-ul pe care scria destul de sugestiv „Ocupați-vă de orice lucru cu moderație (chiar și de WoW)", traducere aproximativă. Recunosc, și eu eram printre ei. De fapt, sunt mai mult ca sigur că m-au tras pe sfoară, limitându-mi timpul de la 15 minute la 2. După ce alegeai unul dintre personajele prestabilite de ei, te uitai ca vițelul în tree-ul de talente, încercând să identifici cele zece noi talente introduse subtil între cele 41 vechi. Și acolo m-a trăsnit oroarea! Shadow priest-ul meu nu primește nimic interesant! Niște pasive de cacao, de care te poți lipsi oricum. Blizzzzz, plizzzzz... schimbă-le sau vin și îți rup fâșu'!

Toată lumea se învârtea în zona care pare a fi de start pentru milioanele de n00bs ce vor veni din Outlands spre noua țară a făgăduinței. Așa că era plină de monștri, care mai de care mai cunoscuți din Outlands, doar că erau mai mari. Mă așteptam să ne bage într-unul dintre câmpurile de bătălie în care să ni se arate cum o să funcționeze sistemul de asediu și cum vom distruge clădirile din jur, dar fâs. Nimic.

A, și nici măcar nu ne-au arătat care e faza cu Death Knight. Puteau să pună la bătaie măcar un screenshot.

Kane and Lynch: Dead Man

La standul Eidos, cei de la IO Interactiv ne-au oferit o scurtă prezentare pentru Kane and Lynch: Dead Man, jocul care va fi lansat pe PS3, Xbox 360 și PC în ultimul sfert al acestui an. Poate ne-am agitat noi prea mult și imaginația noastră a creat un Kane and Lynch în care vom avea diferite metode de a rezolva situațiile „tensionate", în care profilul psihologic al celor două personaje principale va avea o influență puternică asupra gameplay-ului și nu doar în storyline și dialoguri. Parcă arăta și mai bine, după cum a observat și KiMO. Misiunile prezentate la Leipzig nu ne-au dezvăluit decât un joc în care ești mereu implicat în schimburi de focuri prelungite și totul se rezumă la „take cover and fire". Trebuie să relatez și faptul că una din misiuni avea loc într-un club de



noapte, plin cu sute de persoane și în care trebuie să-ți detectezi inamicii prin mulțimea dezlănțuită de pe ringul de dans, prin întuneric și flash-uri orbitoare. Aici putem spune că am văzut ceva diferit, bine realizat și care să nu ne amintească de vechiul Virtua Cop. Totuși, producătorii mai au un as în mânecă, păstrat în mare secret: multiplayer-ul, care a fost anunțat ca ceva ce nu a mai fost realizat, o idee atât de simplă, sub ochii tuturor, dar care va fi văzută în premieră în Kane and Lynch: Dead Man.

RACE 07: OFFICIAL WTCC GAME

Mai ieri eram cu KiMO la Leipzig, într-o sală de conferințe goală, în care cei de la SimBin, puțin dezamăgiți, prezentau în premieră RACE și ne uimeau cu atenția pentru detalii de care s-a bucurat acest joc. RACE a apărut, a fost un joc pe care trebuie să-l încerce orice pasionat de simulatoare auto și iată că suntem aproape de a doua ediție a jocului: RACE 07: OFFICIAL WTCC GAME. Acest joc aduce o combinație pe care o așteptam de foarte mult timp: SimBin, tăticii simulatoarelor auto, și cursele de „formula racing". Normal că aș fi preferat să fie chiar Formula 1, nu că Sony nu ar fi făcut o treabă bună, dar nu cred că cei de la SimBin pot fi egalați de cineva în momentul de față.

RACE 07 - OFFICIAL WTCC GAME ne va oferi, pe lângă sezoanele 2006 și 2007 WTCC, și curse din sezonul 87 și din campionatele Formula 3000, Formula BMW, Cupa Mini Cooper s.a. După cum îi știm pe cei de la



SimBin, nu are de ce să ne surprindă că ne pun la dispoziție o cameră care va reda câmpul vizual al pilotului prin viziera căștii, după cum puteți vedea și în imaginea alăturată. Mai sunt promise 32 de circuite licențiate, pe lângă cele pregătite de producători, și un AI pe care să-l confundăm cu piloții din multiplayer. Pe DVD-ul următorului număr vă vom pune la dispoziție o variantă demo „online enabled" a acestui joc.

MAFIA II

Cu siguranță, acesta a fost anunțul care m-a surprins cel mai mult. Un nume pe care ar fi fost păcat să-l pierdem revine din mâinile acelorași talentați indivizi de la Illusion Softworks, însă de această dată prin intermediul Take-Two Interactive. O mutare excelentă din partea Take Two care, după cum bine știți, se ocupă și de seria Grand Theft Auto. Chiar dacă GTA IV a fost amânat pentru 2008, iar data de lansare pentru Mafia II se



lasă aşteptată, aceste două superbe jocuri ar avea loc fără probleme în acelaşi an. Şi chiar sunt curios cum ar arăta bilanţul Take Two după asemenea lovituri. Revenind la Mafia II, până acum nu au răsuflat prea multe informaţii, trailer-ul fiind cea mai bună metodă de a „citi" intenţiile celor de la Illusion Softworks. Acest sequel are loc la sfârşitul anilor '40, începutul anilor '50 şi, normal, acţiunea se petrece tot în lumea mafiei italiene care a „dominat" acea perioadă. Până acum ştim că personajul nostru se va numi Vito şi, cel puţin la început, vom lucra pentru un individ Luca. Se mai ştie şi de Joe şi Eddie, doi gangsteri care probabil vor avea un rol secundar în joc. Trailer-ul de la Leipzig, prezent şi pe DVD-ul acestui număr, ne dă motive să credem că Mafia II va avea cel puţin acelaşi impact ca şi predecesorul său. Cu siguranţă, aceasta a fost una din cele mai plăcute veşti din ultimul timp. The myths die hard, especially within the Mafia. Robert D. McFadden, jurnalist New York Times în anii '60.

Empire Total War

Zburând din stand în stand, ca o albinuţă cu burtă şi aparat foto, m-am izbit de coşmelia celor de la SEGA. Acolo, mare bucurie mare: Creative Assembly a anunţat că lucrează la Empire, un nou titlu din seria Total War. Proiectul nefiind într-o stare prea avansată, n-am fost tratat cu un demo sau măcar cu un filmuleţ minuscul, cum se obişnuieşte la ei, ci doar cu o serie de informaţii transmise pe cale orală. Empire Total war ne ademeneşte cu un engine grafic nou-nouţ (CA şi-a păstrat obiceiul de a schimba engine-ul din două în două jocuri), o campanie ce se desfăşoară în secolul al XVIII-lea (sub semnul Revoluţiei Industriale, al luptei Americii pentru independenţă etc.) şi, cel mai important, cu lupte navale, un feature pe care fanii seriei îl aşteaptă de ani buni. Să fie primit, că Imperial Glory n-a reuşit să ne satisfacă setea de război total în epoca luminilor, cu luptele lui navale cu tot.



SPORE

Darwin se răsuceşte în mormânt, iar Papa trece la budism

Oamenii se întreabă ce o fi atât de promiţător la un joc în care o să plimbi o euglenă într-o baltă. Will Wright, care se pare că este un adevărat vizionar al acestei epoci, un Da Vinci al gaming-ului, a venit cu această idee absolut absurdă iniţial, dar care ulterior s-a dovedit plină de profunzime. Oricât de cretin ar părea, oamenii sunt înnebuniţi de bacterii dacă şi numai dacă pot creşte. Iar cele ale lui Will ajung în spaţiu… ce mai, un adevărat extaz popular. Cum se poate aşa ceva… nu mă întrebaţi. Întrebaţi-i pe indivizii aceia care joacă precum disperaţii Guitar Hero. Eu cred că este noua tendinţă de Reality Show, evident, la nivel celular în cazul de faţă. Un Big Brother al protozoarelor. Însă deja gândesc circular, aşa că e cazul să iau în seamă sfatul lui Darwin Wright şi să evoluez.

Se mişcă

Aşadar, acţiunea în acest joc începe acum aproximativ trei miliarde de ani. Printr-un joc al sorţii, într-o zi, câţiva aminoacizi esenţiali s-au întâlnit şi s-au lipit, ca la un chef studenţesc. În urma acestei uniri a luat naştere o mică particulă organică. Fiindu-i urât singură, se plictisea de groază. Văzând asta, alţi aminoacizi s-au gândit să o ajute, aşa că au dat câteva telefoane, au strâns un pic de nămol şi au făcut şi un particul ogranic. Bucurie mare pe capul celor doi, care s-au strâns, au discutat, s-au îmbătat, s-au divizat şi au umplut lumea de particule. Într-o zi, au păţit şi ele ce au păţit şi aminoacizii – s-au lipit. Şi uite aşa au apărut viruşii. Ăştia s-au prins repede cum merg treburile aşa că au pus mână de la mână şi au dat naştere primului protozor, primul organism unicelular. Will Wright preia evoluţia din acest punct. Vă pune pe voi în locul unui grup de viruşi de ştiinţă şi vă dă uneltele necesare pentru a crea primul organism unicelular. În funcţie de cum vă duce capul, acesta va evolua sau nu. Cert este că în primul rând trebuie să-i puneţi gură şi coadă. Apoi, ştiţi voi… că sunteţi mari.

Când eram mic…

De Spore s-a vorbit în ultima vreme prea mult deja, pe toate canalele şi e clar că este cel mai aşteptat joc al epocii actuale. La fel, nu pricep de ce. Tind să cred că este din cauza numelui din spate, Will Wright, acelaşi din spatele lui Sims şi SimCity, un alt om care ne pune în rol de zeu, având aproape aceeaşi obsesie ca Peter Moulineaux. Spore este un joc de evoluţie. Diferenţa faţă de alte jocuri în care evoluezi în timp este, pe lângă faptul că începi de la nivel de protozor, aceea că poţi crea viaţă în orice formă, dimensiune şi profil psihologic vrei. Cu alte cuvinte, este un joc de „Ce ar fi fost dacă". Maxis, studioul lui Will Wright şi producătorul jocului, se luptă să creeze un nivel de content care nu s-a mai văzut încă într-un joc, motiv care pe mine mă face destul de sceptic. Exemplul pe care ei îl dădeau era lista cu feature-urile lui Sims care, credeţi-mă, este enormă, şi pe cea cu cele din Spore, care era dublă. Haideţi să ne gândim. În primul rând, plecaţi de la stadiul de bacterie, pe care o veţi edita în editorul de organisme. Trebuie să ţineţi cont de faptul că trebuie să fie funcţională, chiar dacă este celulară. La acest nivel lucrurile sunt simple, singura nevoie fiind hrana. Mai departe, pe măsură ce absoarbe ADN din mediu, la primul ou o veţi putea îmbunătăţi, transformând-o în organism pluricelular. Va trebui să o configuraţi în aşa fel încât să fie şi mai funcţională deoarece nevoia de a se proteja de duşmanii din mediul înconjurător devine mai stringentă. În funcţie de modul în care vă veţi comporta cu acest mic organism, în editor vor apărea anumite moduri de a-l face să evolueze, aşa că va trebui să fiţi foarte grijulii. Într-o zi, acest organism va depăşi stadiul microscopic şi va


Euglena asta clar vede tot


Crustacee



Trib industrializat

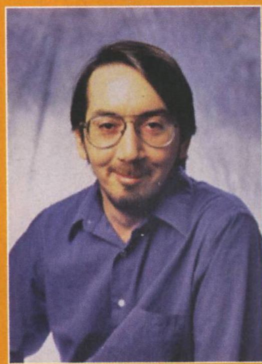
ajunge într-o lume macro, subacvatică, dominată deja de alte specii cu comportamente de toate naturile. În continuare veți avea posibilitatea să scoateți acest animal pe uscat, de unde începe adevărata nebunie. Nevoile se acutizează în materie de hrană și protecție și veți ajunge la nevoia de a interacționa cu alte ființe, de a vă face prieteni și dușmani. În final, atunci când diviziunea nu va mai fi satisfăcătoare, e timpul pentru un organism din aceeași specie și de sex opus. Nu veți da cu piciorul unei asemenea șanse, vă zic eu, motiv pentru care veți forma un trib.

Expansionism

Din câte am înțeles, asta ar fi prima etapă a jocului. Se pare că Spore va avea o componentă majoră online, deoarece acele creaturi pe care le veți mai întâlni pe planetă sunt create de alți jucători și download-ate pe harta pe care sunteți. A doua etapă a jocului aduce a RTS în sensul că dacă până acum controlați o unitate, de acum încolo veți controla grupuri de unități. Pe măsură ce „copilul" vostru de suflet, oricât de deformat și de ciudat ar fi, a ajuns să cunoască tot mai mulți membri ai speciei lui, va avea tendința absolut normală de a se alipi… de a forma un trib. Uite așa, apare prima așezare. Ei bine, aici lucrurile se schimbă radical deoarece va trebui încet să le oferiți, ca un zeu ce sunteți, acces la „tehnologii". Inițial veți diferenția membrii tribului acordându-le specializări. Dată fiind nevoia de hrană la nivel „industrial", va trebui să educați vânători, pescari, fermieri sau hoți care să fure de la alții. Ei bine, că tot a venit vorba de alții, la un moment dat, un alt trib se va băga în treburile voastre. Lucrurile pot fi rezolvate cu vorba bună sau cu forța, în funcție de cum i-ați educat pe mititei. Pe măsură ce veți asimila și alte triburi, o serie de clădiri și specializări vă vor fi puse la dispoziție. De data asta nu veți mai avea acces la editorul de organisme, deoarece indivizii voștri deja sunt formați. Veți avea în schimb acces la editorul de clădiri. Aici fie puteți folosi clădiri deja create de alții și download-ate, fie puteți să vă faceți voi propriul stil artistic local. Aceste clădiri de fapt sunt întruchiparea avansurilor tehnologice pe care le faceți. Veți ajunge și la arme sofisticate și la vehicule etc. Într-un final veți ajunge…

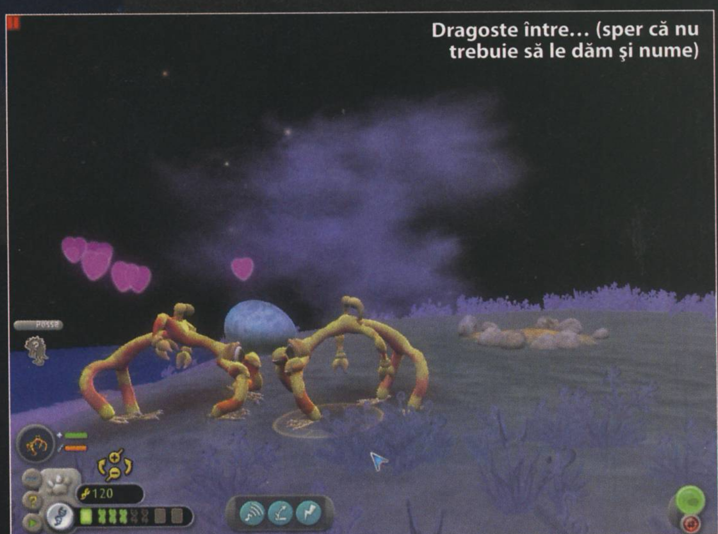
William Ralph Wright, Omul, Pasiunea și alte câteva

Omul este născut în 20 ianuarie 1960, adică are 47 de ani. Este unul dintre aceia care au avut șansa să intre în gaming încă de la începuturi, lucru pentru care îl invidiez. În 1986, împreună cu Jeff Braun, a format compania Maxis și primul lor joc lansat pe piață a fost SimCity, în 1989. În anul următor au lansat un joc ceva mai puțin cunoscut, SimEarth și mai târziu SimAnts. În 1993, împreună cu Fred Haslam, a produs SimCity 2000, precum și alte jocuri Sim care nu au ajuns prea departe. Maxis a pierdut din interes treptat, lucru de care a profitat Electronic Arts în 1997, care a achiziționat compania cu tot cu Will Wright. Acesta s-a pus cu burta pe treabă și a creat unul dintre cele mai mediatizate jocuri, care în diferitele sale forme e în fruntea topurilor vânzărilor de ani de zile, The Sims (2000). Omul a câștigat câteva premii și a primit diferite titluri onorifice cu care sunt sigur că se mândrește. De vreo doi ani încoace muncește la Spore. Oricum, dacă aveți ceva cu The Sims, în curând veți avea ocazia să vă răzbunați.





O plantă în pijamale



Dragoste între… (sper că nu trebuie să le dăm și nume)



Acadea?

În spațiu

Mititeii voștri, indiferent de formă și de funcție, au evoluat și au descoperit o modalitate prin care să călătorească în spațiu. De aici încolo lucrurile întră pe cea de-a treia linie distinctivă a jocului, cea intragalactică. Inițial veți forma colonii în sistemul solar apelând la tehnici de... terraformare. Interesant este că această terraformare este în sine o parte majoră în joc, desfășurându-se în timp îndelungat și cu importate resurse investite. Odată ce ajungeți într-un stadiu tehnologic în care terraformarea este o joacă de copii, veți descoperi în fine sistemul de călătorie interstelar. Nici nu aveți idee ce înseamnă asta. Veți avea ocazia să ajungeți pe vreo câteva zeci de mii de stele, după cum ne promite Will Wright. Acestea vor avea sisteme solare ale căror planete, surpriză, pot fi locuite. De cine credeți? De civilizațiile altor jucători care au fost download-ate și vi se pun la dispoziție. Unele vor fi prietenoase, altele nu. Veți începe războaie intergalactice, veți dobândi noi prieteni sau veți interveni în evoluția lor. Într-un final apoteotic, veți putea face experimente sociale și genetice, de exemplu să adaptați specii noi pe planete noi... adică să jucați un Spore in Spore. Eu cred că e nebunesc. Momentan nu cred că există capacitatea tehnică și umană de crea așa ceva decât printr-un engine genial de autogenerare. Aș vrea să-l văd venind de la Will Wright.

Înapoi pe Pământ

Așadar, asta am înțeles eu din ceea ce vrea să facă nenea Will Wright. Este un proiect extrem de ambițios, având în vedere aspectele pe care le implică. Peste tot ni se menționează că engine-ul jocului se adaptează permanent la acțiunile noastre. Vă dați seama că asta sună a A.I. veritabil. Adică, dacă ființa noastră proaspăt creată are un picior, o să se și comporte ca și cum ar avea unul. Dacă are gura pe burtă, o să mănânce furnici... etc. Mai mult decât atât, creaturile vor avea un grad de independență, ca și cum noi, ca zei ce suntem, putem scăpa evoluția din mână. Sunt curios dacă o să avem și opțiuni de genul „Meteorit", „Potop", „Epidemie" ca să reparăm greșelile. Partea cea mai grea mi se pare totuși aceea în care vor trebui să modeleze comportamentul psihologic al grupurilor. Se știe că există niște principii generale care definesc comportamentul nostru social. Sunt curios dacă Will va fi în stare să creeze modele sociale macro complet diferite de al nostru, dacă e capabil să imagineze unul măcar care să fie funcțional... pentru că el în asta se bagă. Evident, există o mulțime de exemple în filmele SF, însă majoritatea acelor modele luate la bani mărunți nu ar supraviețui nici măcar 10 mii de ani. Dar el se laudă, știm că are gura mare, așa că să nu vă mirați dacă în versiunea finală totul va fi fix, inadaptabil și scriptat la sânge. E improbabil să creeze un „creier" software pe post de joc în era noastră... poate mai încolo. Însă ideea e interesantă, evoluția e interesantă, Darwin e interesant.. doar Papa e plictisitor. Ne mai auzim noi pe acest subiect...

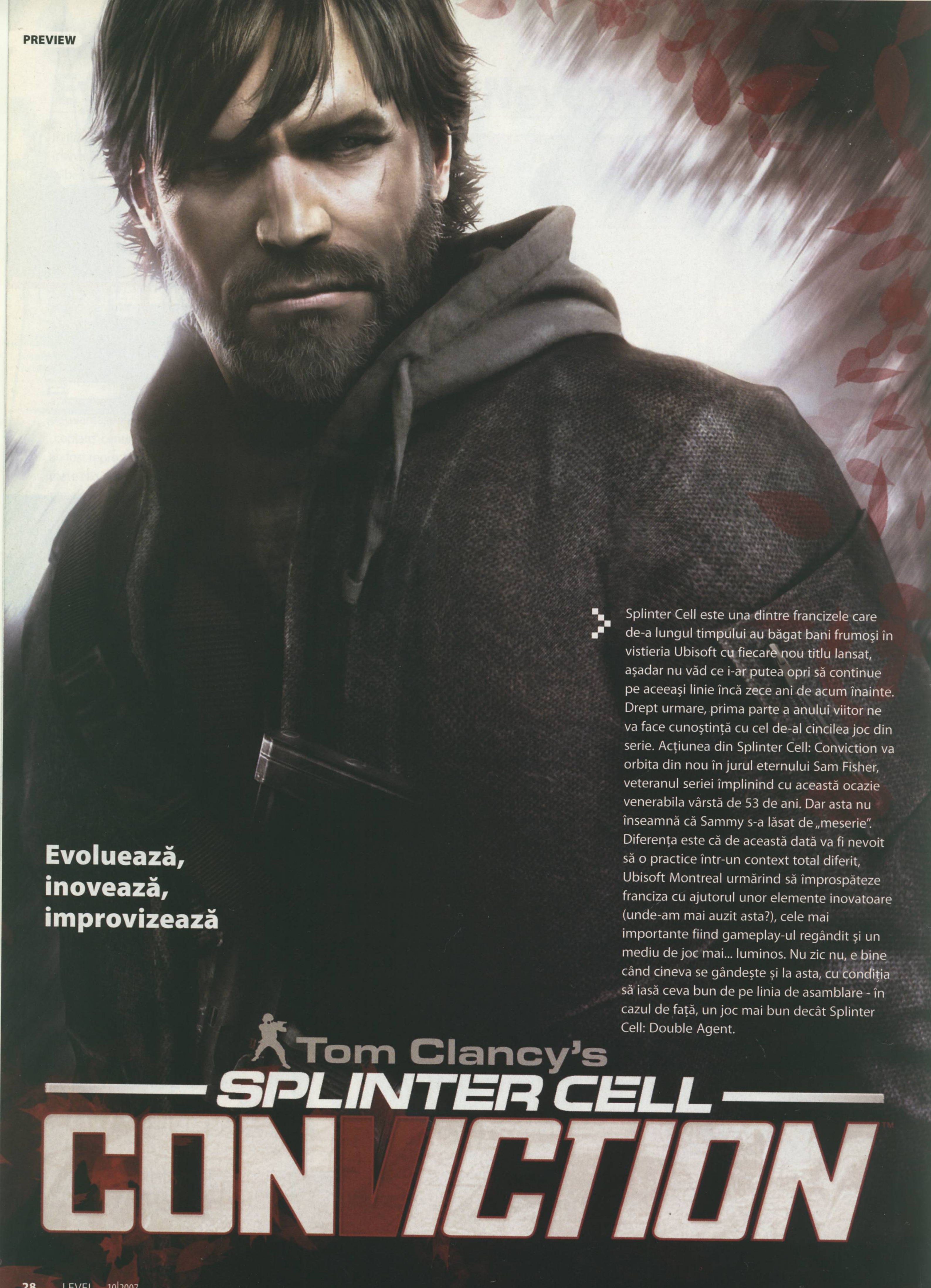
■ Locke

- **Producător** Maxis
- **Distribuitor** EA
- **ON-LINE** www.spore.com
- **Data lansării:** primăvara 2008


Taci din gură micuțule, că nu-ți facem nimic


Dansul ploii


INFORMA
NECT
TECHNOLOGY
multimedia <
aplicații de birou <
jocuri <
22" HORIZON TFT 2205SW-TD wide
Diagonală: 22"
Timp de răspuns: 5 ms
Conectori: DVI; Contrast: 800:1
Certificări: TCO '03
Luminozitate: 300 cd/mp
Rezoluție maximă: 1680 x 1050
Unghi vizibilitate orizontal / vertical: 160
TV-Tuner; Telecomandă; Boxe
Horizon
prin partenerii:
distribution
ASESOFT
www.asesoftdistribution.ro



Splinter Cell este una dintre francizele care de-a lungul timpului au băgat bani frumoşi în vistieria Ubisoft cu fiecare nou titlu lansat, aşadar nu văd ce i-ar putea opri să continue pe aceeaşi linie încă zece ani de acum înainte. Drept urmare, prima parte a anului viitor ne va face cunoştinţă cu cel de-al cincilea joc din serie. Acţiunea din Splinter Cell: Conviction va orbita din nou în jurul eternului Sam Fisher, veteranul seriei împlinind cu această ocazie venerabila vârstă de 53 de ani. Dar asta nu înseamnă că Sammy s-a lăsat de „meserie". Diferenţa este că de această dată va fi nevoit să o practice într-un context total diferit, Ubisoft Montreal urmărind să împrospăteze franciza cu ajutorul unor elemente inovatoare (unde-am mai auzit asta?), cele mai importante fiind gameplay-ul regândit şi un mediu de joc mai... luminos. Nu zic nu, e bine când cineva se gândeşte şi la asta, cu condiţia să iasă ceva bun de pe linia de asamblare - în cazul de faţă, un joc mai bun decât Splinter Cell: Double Agent.

Evoluează, inovează, improvizează

Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION



Un trecător ca oricare altul



Zi că-ți place să porți fustițe!

Baie de mulțime

În Splinter Cell: Conviction, Sam Fisher renunță la furișatul în umbră în slujba NSA, ferindu-se de ochii agenției pentru care obișnuia să îndeplinească odinioară misiuni „imposibile" pe întreg cuprinsul globului. Acțiunea se petrece la doi ani distanță de evenimentele din Double Agent, când Sam a primit misiunea de a se infiltra într-o celulă teroristă, dar a sfârșit prin a fi vânat de toate agențiile americane, inclusiv NSA, pentru trădare. Vânat din toate direcțiile, Sam s-a transformat într-un om care-și urmează acum propriile convingeri și care a evoluat (?) până la stadiul de bărbos cu figură posomorâtă îmbrăcat în civil, departe de soldatul îndesat în super costumul cu care l-a fericit Third Echelon. Însă numai așa se poate ascunde în mulțimea de trecători care străbat străzile orașului Washington D.C., unde caută să-și reabiliteze numele. De această dată majoritatea acțiunii se petrece în spații deschise scăldate de lumina soarelui, o raritate pentru orice joc din seria Splinte Cell, și în loc să se ascundă în spatele zidurilor sau prin tomberoane, Sam poate folosi mulțimea în avantajul său, în joc existând momente în care este nevoit să se infiltreze în zone „sufocate" de peste o sută de trecători, care mișună de colo-colo văzându-și de ale lor. Astfel, dacă accesul în zone sensibile este păzit de gărzi, eroul le va putea distrage atenția furând un obiect din brațele unui trecător. În același moment, păgubitul va striga după ajutor, martorii jafului vor striga după el, iar gărzile se vor auto-sesiza, pornind în căutarea hoțului. Apoi, la momentul potrivit, Sam se va debarasa de obiectul furat și își va croi drum prin mulțime către obiectivul rămas nepăzit. Producătorul a botezat acest gen de acțiuni „active stealth", iar din demonstrația la care am asistat, sistemul pare să funcționeze excelent. Am urmărit cum Sam, comportându-se suspect, trezește interesul unui polițist, iar apoi îl atrage în spatele unui monument și îl trimite la „culcare", manevra confirmând într-o oarecare măsură spusele producătorului, care a declarat că gameplay-ul din Conviction se va baza pe improvizație, noua formulă obligându-ne să luăm decizii importante din mers și să acționăm în consecință. Nu va exista timp pentru planificarea unei acțiuni în detaliu înainte de a trece la fapte. În ultimă instanță, Sam poate folosi MP-5-ul ascuns sub haină, ciuruindu-și adversarii, însă logica îi dictează că astfel ar atrage și mai mult atenția asupra lui.



Cursă cu obstacole

Datorită situațiilor inedite și răsturnărilor de situație cu care ne ademenește povestea din Conviction, Ubisoft a ales să structureze jocul pe episoade, renunțând, într-o mișcare deloc lipsită de sens având în vedere situația actuală a fostului soldat, la ideea împărțirii sale pe misiuni. Noua structură ne va recompensa, se pare, cu mai multă acțiune și posibilitatea de a rejuca un episod de mai multe ori pentru a-l parcurge într-un mod diferit. Fostul agent NSA va fi nevoit să descopere de unul singur resursele necesare îndeplinirii obiectivului, iar jocul de lumini și umbre pe care l-a folosit în avantajul său până acum în toate jocurile seriei nu-l va ajuta prea des în Conviction. Mereu pe fugă, Sam trebuie să se bazeze pe instincte, să se miște și să gândească rapid, să se bazeze doar pe prieteni și contactele care îi vor facilita

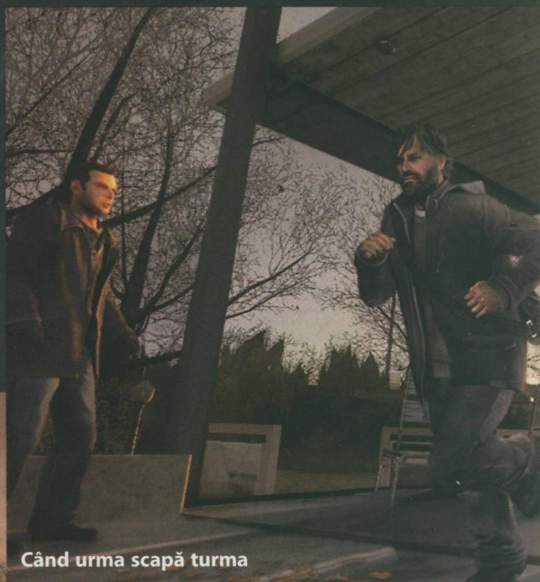
>

PS3-ul, incapabil de Conviction?

Splinter Cell: Conviction nu a fost anunțat pentru PlayStation 3, ci doar pe Xbox 360 și PC, iar dacă ne luăm după spusele lui Dany Lepage, producător și technical director, nici nu are șanse să fie anunțat vreodată. Acesta a declarat că decizia Ubisoft de a nu lansa jocul pe PS3 și pe Wii în vecii vecilor este una logică, motivată de faptul că inteligența artificială a jocului este prea complexă pentru consola celor de la Sony, iar Wii-ul nu are puterea grafică necesară.

Să fie PS3-ul chiar atât de complicat pentru unii sau, într-adevăr, nu poate? Timpul le va lămuri pe toate.

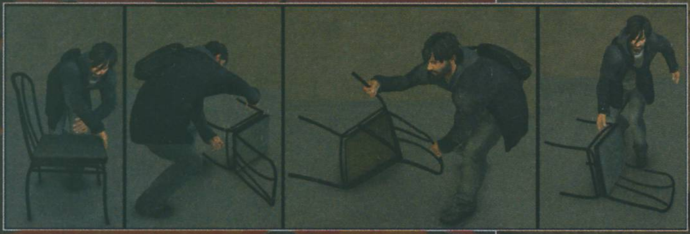




Când urma scapă turma



Să te pierzi printre monumente...





Sunt una cu universul

accesul la piața neagră, acesta fiind singurul loc de unde își poate procura armele și gadgeturile de care are nevoie. Dacă este încolțit și nu are nicio armă la îndemână, poate folosi cu ușurință un scaun sau un copiator pentru a-și reduce adversarii la tăcere, diversele obiectele din mediul înconjurător jucând, de această dată, un rol esențial. Răsturnarea unei mese îl poate proteja de focul inamic, iar baricadarea unei uși le poate încetini sau bloca înaintarea. Cu toate acestea, Conviction va încerca să le propună jucătorilor o experiență de joc mai accesibilă, abordarea strategică a misiunilor oferind, bineînțeles, mult mai multe satisfacții. Cu cât investești mai mult în joc, cu atât recompensa va fi mai mare. Totul e să ai răbdare, mai ales că AI-ul va fi mult mai dinamic, NPC-urile reacționând la schimbările provocate de jucător sau alte NPC-uri în mediul înconjurător.

Provocări tehnologice

Pentru a face față noului sistem de joc, engine-ul jocului a fost puternic modificat și, cum jocul de lumini și umbre nu mai are un rol esențial, producătorul a încercat să recreeze modul în care se comportă un fugar. Ubisoft a ajuns astfel la concluzia că acesta are nevoie de tot ceea ce poate folosi din mediul înconjurător pentru a supraviețui, realizând un mediu complet dinamic ce-i dă posibilitatea lui Sam să folosească aproape orice obiect pe post de armă sau unealtă defensivă. Un lucru deloc ușor, având în vedere că vine un moment când trebuie să iei în considerare fizica, animația, comportamentul AI-ului, iluminarea naturală a scenei și schimbările neprevăzute din mediu, însă Ubisoft susține că a reușit să treacă peste aceste obstacole. Mai mult decât atât, producătorul a dezvoltat un nou modul de animație intitulat Handle System, ce-i permite eroului să manevreze, într-un mod cât mai credibil cu putință, diverse obiecte cu care interacționează. Imaginați-vă complexitatea unui scaun, pe care Sam trebuie să îl apuce indiferent dacă este așezat cum trebuie sau răsturnat pe-o parte, în funcție de „mofturile" engine-ului fizic. Rezultatul final este o animație fluidă și complet naturală.

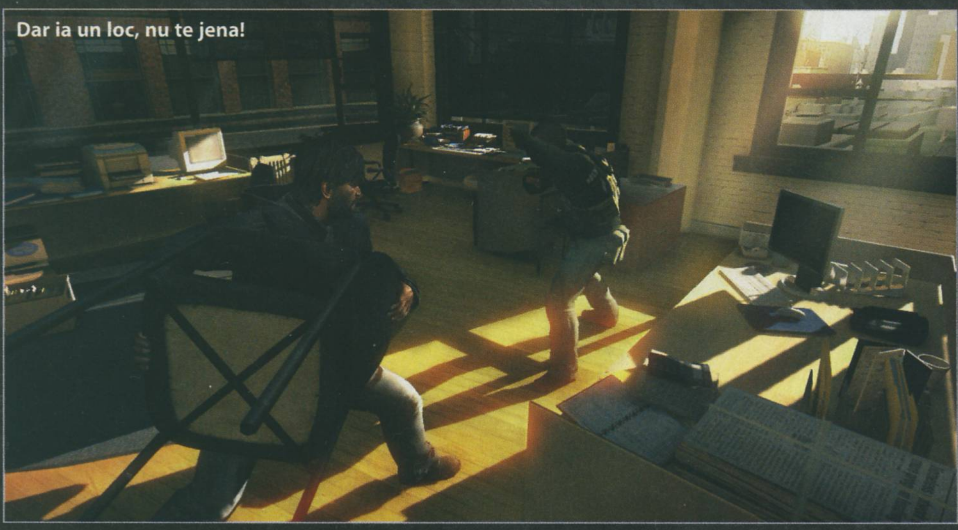
Cât privește sistemul de luptă, lupta corp la corp va fi nelipsită, Ubisoft străduindu-se să includă, pe lângă loviturile de box și schemele de wrestling, o mulțime de fatalități. De ce să te agiți cărându-i pumni grămadă adversarului în tărtăcuță, când poți să-l apuci frumos de-un picior și să-i faci vânt pe geam? Sau, și mai bine, să-l legi cu cătușele de-o balustradă și să-i dai drumul pe scări. Așadar, fatalitățile se anunță a fi nu doar multe, cât mai ales inovatoare și deosebit de „atrăgătoare" prin maniera execuției lor.

O franciză nemuritoare?

Chiar dacă n-am avut ocazia să-l admirăm prea mult în acțiune, Splinter Cell: Conviction este încă de pe acum un joc foarte arătos. Gameplay-ul inovator, impus de o lume deschisă explorării, anunță o schimbare de ritm majoră ce mi-a stârnit interesul, iar dacă va reuși să nu le înșele fanilor așteptările și să aducă bani grămadă în vistieria Ubisoft, sunt sigur că va ploua cu sequel-uri ani buni de acum înainte. Din nefericire, producătorul n-a oferit multe detalii despre multiplayer, menționând doar că unul dintre modurile de joc ne va da ocazia să jucăm cu sau împotriva altor prieteni în mijlocul unei mulțimi de civili. Dar dacă ceea ce susține este adevărat, Splinter Cell: Conviction ar trebui să fie un joc nemaipomenit, numai bun de așteptat cu nerăbdare. Să sperăm că se va ridica la înălțimea așteptărilor.

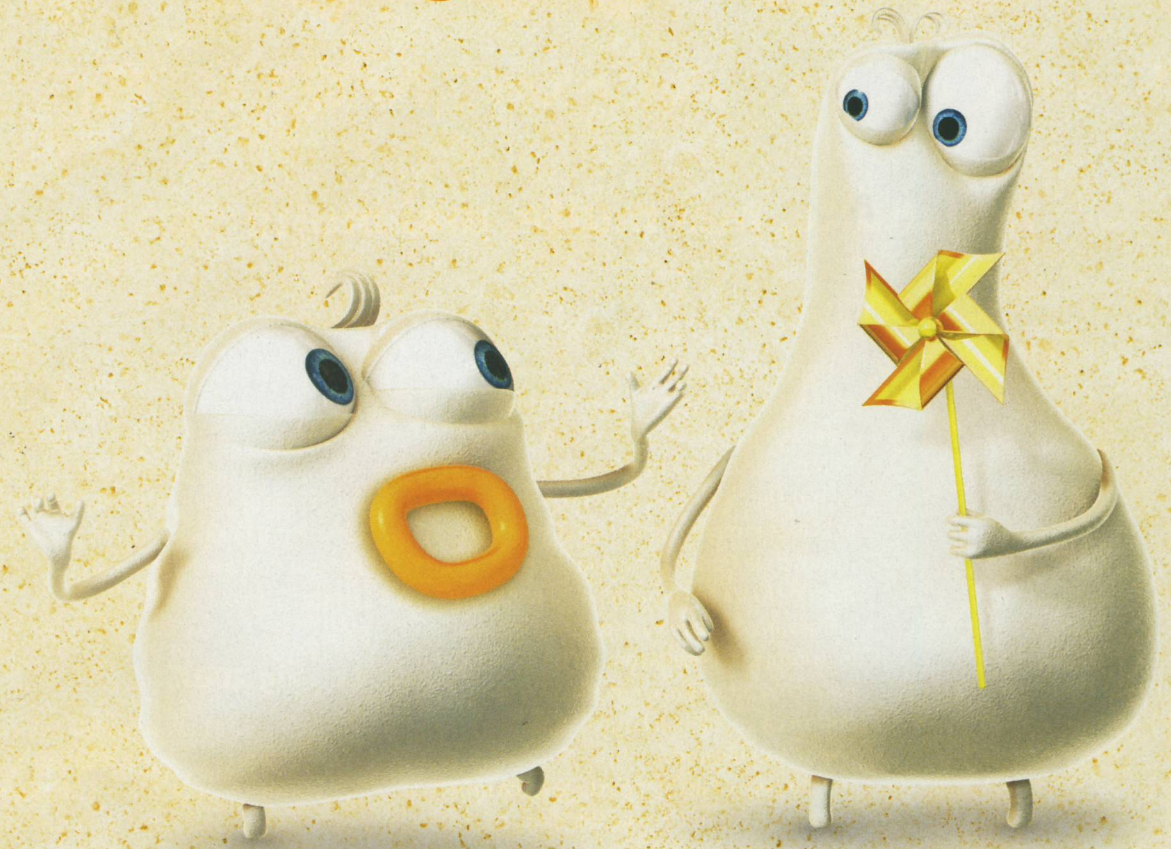
■ KiMO

- **Producător** Ubisoft Montreal
- **Distribuitor** Ubisoft
- **ON-LINE** splintercell.us.ubi.com/conviction
- **Data lansării** prima jumătate a anului 2008



Dar ia un loc, nu te jena!





Age of Conan: Hyborian Adventures

Mai multe, mai multe, mai multe



A trecut multă vreme de la preview-ul lui Mitza despre Age of Conan, din mai 2005. În cei mai bine de doi ani de când s-a scris pentru prima dată despre acest joc, multe lucruri s-au schimbat şi altele s-au aflat. Deşi în această toamnă ar fi trebuit deja să ne jucăm de-a Conan şi merele de aur, Eidos ne-a tras pe sfoară şi a amânat jocul până la anul în primăvară. Se pare că este spre binele nostru. În primul rând, mai avem un pic de timp de petrecut cu familia, iar în al doilea rând pentru că vor să mai bage o grămadă de chestii interesante.

Se pare că acest joc este la fel ca un vin de calitate, cu cât trece mai mult timp, cu atât se face mai bun, iar acelaşi lucru nu se poate spune despre multe alte jocuri anunţate de ani buni (vezi exemplul prost dat de Duke Nukem).

Unul dintre marile avantaje ale acestui joc este experienţa producătorilor în materie de MMORPG-uri, după ce au lucrat şi susţinut timp de ani de zile Anarchy Online, unul dintre MMO-urile de succes de pe piaţă din momentul actual. Funcom foloseşte la dezvoltarea lui Age of Conan tot ceea ce a mers şi nu a mers pentru Anarchy Online, lucru care se poate observa imediat în momentul în care ne uităm peste filmele din joc şi la declaraţiile din ce în ce mai dese ale producătorilor.

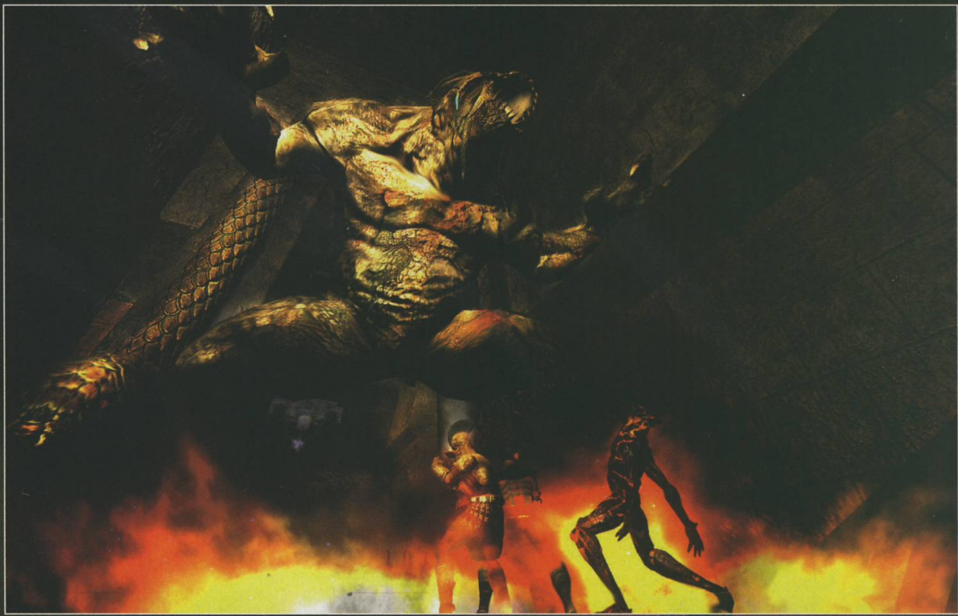


Leipzig 2007

La sfârşitul lunii august, la Leipzig s-a ţinut cel mai mare târg de jocuri din acest an. E3-ul a fost clar detronat de Game Convention-ul nemţesc prin conţinutul mult mai substanţial. Unul dintre jocurile care au fost prezentate în detaliu este Age of Conan, la standul căruia producătorii au arătat celor interesaţi un element care până acum a fost doar menţionat. Acesta este sistemul de asediu al oraşelor construite de jucători. Deşi am aflat de la început despre acest sistem de luptă, prea puţine detalii au apărut în presă, deoarece nu se ştia prea bine cum se va implementa şi dacă va îngreuna gameplay-ul jocului.

Un lucru este sigur însă, jocul de-a asediul nu este adresat celor care vor doar să aibă bâta cea mai mare şi să se arunce cu capul înainte în luptă. Evident, şi ei îşi vor găsi locul pe câmpul de bătaie, doar că rolul lor nu va fi cel mai important.

Pentru a vedea totuşi ce înseamnă asediul în AoC, trebuie mai întâi să vorbim despre ceea ce se va asedia. Astfel, în lumea pusă la dispoziţia jucătorului se vor afla zone pe care ghildele le vor putea revendica. În acele zone se vor găsi diferite tipuri de resurse pe care jucătorii ghildei respective le vor putea farma şi folosi pentru a construi adevărate oraşe. Astfel, se poate observa că şi în AoC va exista un fel de grinding, lucru pe care producătorii au spus că încearcă să îl evite cu orice preţ. Dar acest lucru este nor-





mal, mai ales având în vedere scopul şi că nu este vorba despre zece cozi de iepure (după cum suntem obişnuiţi), ci despre resurse adevărate care îşi vor găsi o folosinţă logică la construcţia oraşului.

Scopul construirii acestui oraş este dobândirea anumitor beneficii proprii ghildei care a găsit puterea şi resursele de a-l construi. Astfel, fiecare jucător din ghilda respectivă va avea anumite avantaje de care un jucător fără ghildă nu are cum să dispună. Aceste avantaje pot fi de genul unui damage mai mare, viaţă mai multă, atribute sau rezistenţe crescute. Prea multe detalii despre aceste avantaje nu sunt însă disponibile, dar un lucru este clar. Fiecare ar trebui să vrea să facă parte dintr-o ghildă ce stăpâneşte un oraş. Pentru cei care au jucat Anarchy Online cu expansion-ul Notum Wars, acest lucru nu este deloc nou. Şi în acel joc, ghildele puteau să cucerească astfel de teritorii pe care jucătorii îşi puteau construi turnuri ce le creşteau calităţile. Introducerea oraşelor în AoC a fost o consecinţă directă a succesului acelui expansion pentru Anarchy Online, dar au căpătat o amplitudine mult mai mare.

Evident, zonele în care aceste oraşe pot fi construite sunt puţine la număr, iar luptele pentru ele vor fi crâncene. După cum spuneam mai sus, rolul bezmeticului cu barda în mână nu va mai fi atât de important ca în jocurile actuale. Cele mai importante părţi ale asediului vor fi planificarea şi coordonarea atacului. Se observă că producătorii se ţin de cuvânt, adresând jocul mai mult jucătorilor maturi, care sunt capabili să pună cap la cap un plan de atac şi, mai ales, să se ţină de el şi să asculte de un conducător.

Fii căpitanul nostru!

Nu este o treabă uşoară să faci parte dintr-o ghildă care se doreşte a fi una organizată. Ştim cu toţii că în orice ghildă există diferite ranguri şi titluri, dar până la AoC ele existau doar pentru a crea o ierarhie, a acorda o anumită importanţă membrilor de seamă din ghildă. În AoC, aceste titluri sunt de fapt profesii, iar cei care vor primi astfel de titluri vor avea o mare responsabilitate pe umeri. Aşadar, în momentul în care primeşti titlul de Lord, poţi fi sigur că ai cel mai mare rang şi cea mai grea slujbă din ghildă. Lordul este cel care se ocupă de managementul bonusurilor oferite de ghildă. Acest lucru este extraordinar de important, deoarece ajută la twinking-ul echipamentului (despre acest lucru vom vorbi mai încolo). Totodată, Lordul creşte producţia de gold a fiecărui membru al ghildei şi a experienţei pe care aceştia o capătă din quest-uri sau din uciderea monştrilor din joc. De asemenea, Lordul este cel care hotărăşte cum se aşază clădirile în oraş şi poate construi turnuri de apărare. Beneficiază automat şi de talente din domeniul arhitecturii şi al alchimiei.

Commanderul, comandantul, este creierul strategic al ghildei şi se ocupă doar de atac sau apărare. Cu ajutorul unui comandant, echipele pot fi formate din zece membri, cu patru mai mult decât numărul normal. Echipele astfel formate vor putea să se coordoneze mult mai bine, vor primi bonusuri specifice fiecărui comandant în parte şi se vor putea aranja în formaţii speciale de atac sau apărare. Comandantul poate construi cazărmi ce vor produce soldaţi NPC-uri care vor ajuta atât la asedii, cât şi la apărare. Un rol pasiv al comandantului în ghildă este cel prin care se creşte producţia de minereu de fier necesar construirii de clădiri sau de armament. El primeşte automat şi poziţia de armurier în ghildă.

Crafterul, constructorul, este probabil cea mai importantă meserie pe care o poţi avea în cadrul unei ghilde. Deşi nu pare a fi spectaculoasă, fără constructori, o ghildă este zero. Ei pot construi orice este necesar unui asediu sau unei apărări de succes. Pentru a deveni un constructor bun, nu este necesară doar instituirea în funcţie de către conducătorul ghildei, ci trebuie să creşti cele 20 de niveluri ale meseriei. Nu este necesar grinding pentru acest lucru, deoarece sistemul de evoluţie nu este experienţa în acest caz. Pentru a ajunge la nivelul maxim al profesiei trebuie să faci anumite quest-uri prin care vei învăţa diferite maşinării şi tehnici de construcţie. Şi nu se opreşte aici. Obiectele pe care crafterii le pot construi vin de asemenea în cinci niveluri, iar cele de nivel mare nu vor fi



disponibile decât pentru cei care fac parte din ghilde puternice cu multe resurse. În oraş, crafterul poate construi diferite clădiri de producţie (fierării etc.), iar pentru restul ghildei el va creşte producţia de lemn.

Ultima profesie accesibilă celor dintr-o ghildă este cea de master. Deşi mi-am strofocat creierii să-i găsesc un echivalent în română, nu am reuşit nicicum, aşa că va fi pur şi simplu master. Ei bine, acesta va avea tot timpul un „sclav" la dispoziţie care se va ocupa de managementul resurselor. Partea frumoasă la acest sclav este că el va lucra chiar dacă master-ul este offline, recoltând resurse în mod constant atât pentru el, cât şi pentru ghildă. Cu cât este ghilda mai puternică, cu atât follower-ul este mai de încredere. Unul dintre lucrurile speciale ale master-ului este că poate construi grajduri de unde fiecare ghildaş va putea să îşi ia un mount mai bun. De asemenea, master-ul creşte producţia de piatră necesară construirii clădirilor.

Twinking de facultate

Unul dintre cele mai frumoase şi mai interesante lucruri din Anarchy Online, twinking-ul pe bază de atribute şi nu de nivel, a fost portat şi în AoC. Ce înseamnă asta? Simplu. Nimic nu va mai fi limitat de nivel, ci de cât de sus are fiecare atributele. Astfel, deşi toată lumea va ajunge la nivel maxim, nu vor putea purta toţi cel mai bun echipament disponibil. Pentru a face acest lucru va fi nevoie de adevărate calcule matematice. Farmarea de echipament nu se va mai rezuma doar la cele mai tari armuri şi arme, ci va include şi echipamentul de twinking. Acest concept este necunoscut jucătorului de WoW şi va putea crea anumite probleme şi nemulţumiri, dar pentru cel care se va descurca va fi un motiv de mândrie supremă. Echipamentul de twinking este format din acele bucăţi de armură/arme care vor creşte la maximum atributele. Astfel se poate ajunge la necesitatea echipării celui mai bun set de armură disponibil. Multe lacrimi se vor vărsa când ai în rucsac coiful lui Conan, dar îţi mai lipsesc trei puncte de strength pentru a-l putea echipa. Vă spun din experienţă proprie, în Anarchy Online, echipamentul de twinking era mai scump decât cel pe care doreai să îl pui pe tine. Aici va intra în acţiune Lordul. El va putea ajuta oamenii din ghildă să echipeze diverse obiecte modificând bonusurile oferite de clădirile din oraş.

Cu alte cuvinte, twinking-ul va primi o cu totul şi cu totul altă faţă în AoC faţă de WoW, să zicem. Ce distracţie o să fie...

Să dea Domnu'

Deşi nu îmi place să spun acest lucru, sunt dependent de WoW. Care însă nu este jocul la care visez. Şi de aia mă rog la tot ce mă înconjoară ca Age of Conan să vină şi să mă smulgă din lumea aia de bandă desenată şi să mă arunce într-un univers violent, plin de sânge şi de poveste cum este Hyboria. Să dea Domnu'!

■ **Koniec**

- **Producător** Funcom
- **Distribuitor** Eidos
- **ON-LINE** www.ageofconan.com
- **Data lansării** 25 martie 2008

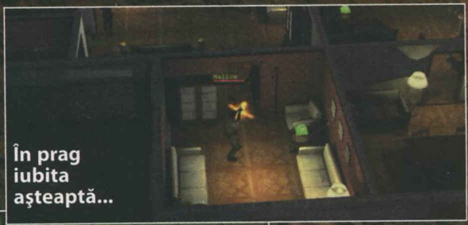



POȚI FIFA08?
POȚI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POȚI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POȚI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POȚI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?
CANYOUFIFA08.COM
FIFA 08
Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation Portable
Wii
NINTENDO DS
PC DVD ROM
vodafone
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs cu licență oficială FIFA. Sigla FIFA Brand OLP © este copyright și marcă comercială ale FIFA. Toate drepturile rezervate. Produs sub licență de către Electronic Arts Inc. Sigla Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Sigla Premier League este o marcă comercială a Football Association Premier League Limited și siglele Cluburilor din Premier League sunt lucrări cu copyright și mărci înregistrate ale Cluburilor respective. Toate sunt utilizate prin amabilitatea și cu permisiunea respectivilor lor deținători. Produs sub licență acordată de către Football Association Premier League Limited. Nicio asociere cu acest produs și nicio susținere a acestui produs de către niciun jucător nu sunt implicite și nu reprezintă scopuri ale licenței acordate Electronic Arts de către Football Association Premier League Limited. "PlayStation", "PLAYSTATION", sigla "PS" Family și "PSP" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft. NINTENDO DS, Wii ȘI SIGLA Wii SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING. E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

Jagged Alliance 3

Aggroturism în Africa şi Orientul Mijlociu

Înainte să vă irosiți toate lacrimile plângându-i de milă săracului Fallout, gândiți-vă puțin și la Jagged Alliance, proprietatea intelectuală care a trecut prin mai multe mâini decât cea mai versată starletă a filmelor pentru adulți. IP-ul Jagged Alliance și primele două jocuri din serie au fost create de acum defuncta Sir-Tech Software. Succesul – căci JA și JA: Deadly Games n-au trecut tocmai neobservate – nu i-a asigurat companiei o viață lungă și fericită. În timp ce oamenii muncii trudeau din greu la Jagged Alliance, „boierii" din divizia de distribuție a companiei Sir-Tech se jucau fericiți de-a falimentul. Drept urmare, Jagged Alliance 2 a fost „făcut cadou" studiourilor producătoare, Sir-Tech Canada, iar TalonSoft, o companie cunoscută în special pentru The Operational Art of War, s-a ocupat de distribuție. Un an mai târziu, în 2000 ca să fiu mai exact, a fost lansat Jagged Alliance 2 Unfinished Business, ultimul joc din serie produs de Sir-Tech Canada. Cum divizia de distribuție a companiei Sir-Tech tocmai își dădea ultima suflare, jocul a fost „împachetat" și împărțit fanilor flămânzi de către Interplay. În același timp, TalonSoft era „înghițită" de Take Two. Doi ani mai târziu, compania TalonSoft a fost trecută pe linie moartă și toate proprietățile intelectuale (în special wargames) au fost cumpărate de Matrix Games. Dar să revenim la Jagged Alliance și la trecutul său zbuciumat. În iunie 2002, îngrijorați de viitorul seriei, canadienii de la Sir-Tech Canada au pasat licența Jagged Alliance unor compatrioți ceva mai înstăriți. Dacă nu ați ghicit încă, este vorba de compania Strategy First.


În prag iubita așteaptă...

Noii proprietari n-au pierdut timpul și, tot în 2002, au umplut magazinele cu Jagged Alliance 2: Gold Pack, un „pachețel" ce includea JA: 2 și Unfinished Business. Fanii nu s-au lăsat amăgiți de acest „re-release" și au cerut un sequel ca la carte. Din fericire, Strategy First a plecat urechea la rugămințile lor și a pornit în căutarea unui producător. S-a oprit în Mama Rusie, unde a bătut palma cu distribuitorul Game Factory Interactive și producătorul MiST Land South. Contractul a fost semnat, votculița a curs și, într-un târziu, rușii s-au pus pe treabă. Ca o paranteză, în contract existau două titluri: Jagged Alliance 3D, prezentat inițial ca un remake în trei dimensiuni al lui JA2 și Jagged Alliance 3, unicul și adevăratul succesor al aceluiași JA2. Pentru un timp fanii și stăpânii licenței au fost mulțumiți și totul era bine. Asta până când creativitatea specifică slavilor a întâlnit conservatorismul și încăpățânarea caracteristice gamerului „old-skool". Pe scurt, rușii au renunțat la o serie de elemente definitorii ale seriei. Adevărata problemă a apărut atunci când sistemul de luptă pe ture a fost înlocuit de „haosul" în timp real. Fanii au început să vocifereze, determinându-i pe cei de la SFI să le retragă rușilor drepturile de producție pentru JA3, lăsându-le „în gestiune" doar JA3D.



Păziți lămpile, băieți? Bine faceți

Nu plecați încă, povestea nu se termină aici. În august 2006, MiST Land South și-a închis porțile și a dispărut din peisaj, iar SFI a hotărât că JA3D, în forma în care se prezenta la momentul acela (deși s-a bucurat de o primire destul de călduroasă la E3 2006), nu-și merită numele, a pus punct colaborării și i-a lăsat pe rușii de la GFi cu buza umflată și cu un joc aproape terminat, care a trebuit rebo-

tezat și „remarketizat". Așa a luat naștere fostul JAZZ: Hired Guns. Spun „fostul" pentru că între timp a primit alt nume: Hired Guns: The Jagged Edge. Din nou, viitorul lui JA3 a devenit cât se poate de sumbru. Povestea a căpătat proporții de-a dreptul telenovelistice atunci când SFi a parașutat JA3 în ograda altor ruși, unde a rămas și sper că va rămâne până când voi avea în mână o versiune de review a lui JA3. De data aceasta, „ghinioniștii" (în caz că n-ați fost atenți, cam trei sferturi din companiile care au avut de-a face cu JA au dat faliment sau sunt pe cale să) au fost companiile Akella (distribuitor) și F3 Games (producător).

Suntem mercenari și banii-i iubim

Spre binele vostru, sper că nu v-am pierdut pe drum. Ar fi păcat să renunțați chiar acum, când am ajuns la veștile bune. JA3 a fost prezentat la E3 (n-am ajuns până acolo, dar din fericire a ajuns un trailer la noi) și s-a strecurat cu dibăcie printre „friții" de la Leipzig. Știu că așteptarea vă omoară, așa că nu vă mai țin în suspans: din ce-am văzut și auzit la Leipzig, JA3 pare că se află în sfârșit pe calea cea dreaptă, așa cum a fost ea „marcată" de înaintașii lui. Și da, este turn-based.

După cum ne-au obișnuit jocurile din seria JA, acțiunea se desfășoară într-o țărișoară pe cât de fictivă, pe atât de sălbatică. Severna, noul nostru loc de muncă, este un petic de pământ situat undeva între Africa și Orientul Mijlociu. Nici că se putea mai bine. Continentul Negru nu este cel mai liniștit și mai sigur loc de pe planetă, Orientul Mijlociu hrănește de ceva timp peste 90% din televiziunile de pe mapamond, iar Severna se află tocmai la mijloc. Guvernul corupt conduce țara cu o mână de fier, economia e la pământ ca urmare a „intervențiilor" guvernamentale, o mână de industriași sătui de matrapazlâcurile conducătorilor vor să preia frâiele puterii, un vecin „binevoitor" se oferă să „elibereze" Severna, iar o mână de rebeli încearcă să încline balanța puterii în favoarea lor. Circul de pe lume și o adevărată mină de aur pentru un mercenar cu chef de muncă.


Severna

Give me hope, Severna, give me hope...

Orice mercenar care mai are încă limbă vă poate spune că idealurile mărețe nu-ți plătesc pensiile alimentare și nici nu-ți pun pe masă băuturica cea de toate zilele. Dacă în JA2 eram oarecum obligați să impersonăm un mic Mesia cu automat, chitit să elibereze poporul de sub papucul unei satane asupritoare, acum ni se promite că vom fi cu adevărat mercenari și nu un ONG cu obiect de activitate stârpirea regimurilor de opresiune. Cele patru facțiuni din JA3 vor avea grijă să ne aducă aminte că luptăm pentru bani și nu pentru libertatea unor amărâți care ne plătesc în găini.

Capul răutăților este, normal, guvernul insulei Severna. Coruptă până în măduva oaselor, „clasa conducătoare" a reușit să aducă sărmana țărișoară la sapă de lemn într-un timp record. La polul opus se află o clică de nelegiuiți ce se intitulează pompos „freedom fighters". Nu vă lăsați păcăliți de aura de romantism ce plutește în jurul oricărui luptător pentru libertate. „Eliberatorii" Severnei nu sunt altceva decât niște bandiți nemulțumiți că nu sunt ei cei care țin biciul în mână. Dacă sunteți la curent cu războaiele tribale și schimbările bruște de guvern din țărișoarele africane, veți ști instant ce hram poartă „eliberatorii".

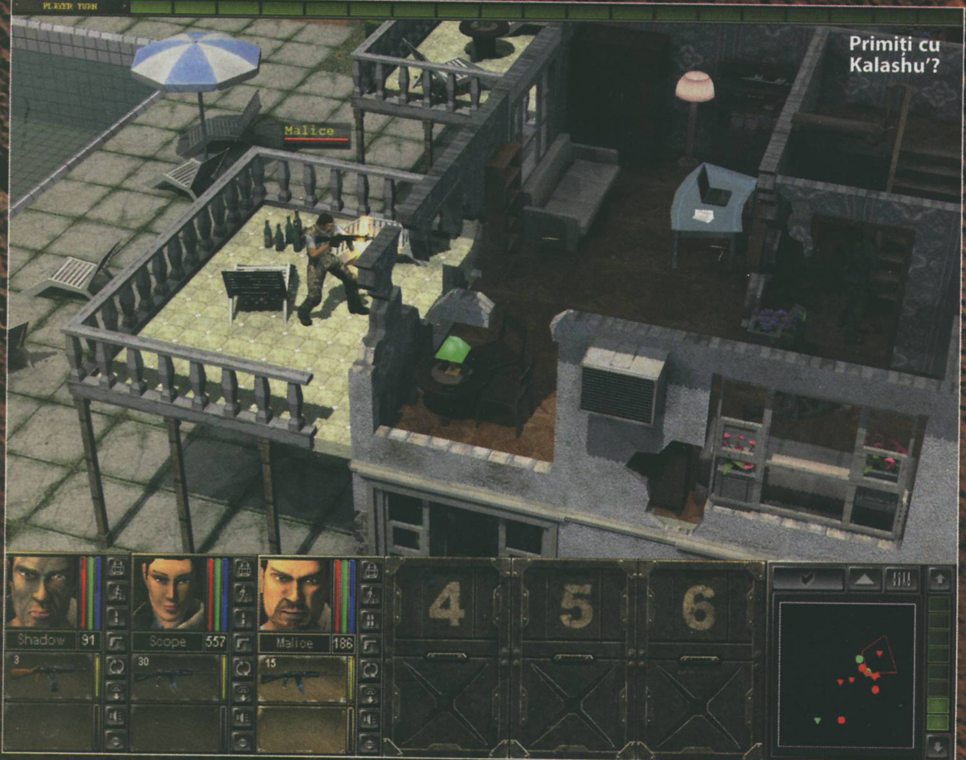
Din umbră pândește o asociație a marilor industriași (deveniți între timp niște clandestini ca urmare a încercărilor guvernului de a controla industria) care nu se vor da în lături de la nimic pentru a-și asigura un trai călduț la poalele munților de verzișori. O criză nu e criză fără un vecin războinic și condițiile geopolitice îi asigură Severnei un flux constant de vecini nu tocmai pașnici. Pe noi ne interesează doar unul. Nu știm încă dacă vecinul este un negru chel sau un mujahedin cu barbă și turban, dar oricare dintre aceste două variante m-ar mulțumi. Zvonacii s-au grăbit să introducă și o a cincea facțiune în joc, facțiune care, zice-se, i-ar da jocului (dacă Omul Cu Mouse o dorește) un aer sci-fi. Observăm, deci, că tradiționalii băieți buni și morala creștină au fost puși deoparte pentru un viitor joc. Nu există o cauză, există doar posibili angajatori.

666. Numărul de cont al Fiarei.

Dacă foștii producători (MiST Land South și GFi) voiau să renunțe la formatul tradițional JA și să ne aburească cu o campanie care se prezenta sub forma unei serii de misiuni


Pui-pui Abdul!!!


Locuința mea de vară. E minată



înlănţuite (în genul JA: Deadly Games), Akella şi F3 Games au rămas credincioşi francizei şi au revenit la clasica hartă strategică şi la ţopăitul „mercenaricesc" din sector în sector. Akella se laudă că JA3 va fi primul joc din serie care ne va permite să ne alegem tabăra. Mai mult, pentru a sublinia că în meseria asta loialitatea aparţine celui care dă mai mult, în anumite momente vom putea schimba taberele.

Ostilităţile se desfăşoară în stilul clasic. Facţiunile se războiesc între ele, iar teritoriile îşi schimbă constant stăpânul cu sau fără ajutorul nostru. Bineînţeles, intervenţia noastră va inclina vizibil balanţa înspre facţiunea care a oferit mai mult decât „concurenţa". Tabăra care ne-a câştigat serviciile ne va indica „zonele fierbinţi" şi va stabili o serie de obiective principale, iar noi, ca nişte angajaţi model, vom face în aşa fel încât să nu le pară rău că şi-au cheltuit şi ultimul bănuţ pentru a ne angaja. După ce îndeplinim obiectivele principale, „patronul" îşi va trimite răcanii pentru a securiza sectorul, iar trupa noastră de elită va primi noi ordine. Misiunile variază de la asasinarea unui lider local până la demolarea unei clădiri cheie. După cum vedeţi, spre deosebire de JA2, pentru a duce la bun sfârşit o misiune, nu va fi nevoie să lăsăm fără suflare întreaga „garnizoană" a sectorului ţintă. De multe ori numărul mare de duşmani pe metru pătrat ne va convinge că discreţia e o soluţie mult mai bună decât genocidul propovăduit de unchesul John Rambo.

Şi mercenarul e om...

Dacă priviţi cu atenţie screenshot-urile, veţi putea observa trei obişnuiţi ai seriei: Shadow, Scope şi Malice. Nu sunt singurii care au primit o slujbă în JA3, ni se promite că vom reîntâlni câteva dintre vechile cunoştinţe. Având în vedere că producătorii sunt ruşi, mă aştept să-l văd şi pe gospodin Ivan, rusul piroman. Tot după modelul JA şi JA2, fiecare mercenar ne este „livrat" cu propria colecţie de frustrări, simpatii sau antipatii peste care va trece cu greu (sau cu o mărire substanţială de salariu) sau deloc, fapt ce ne va obliga să-i citim cu atenţie biografia şi CV-ul înainte să-l recrutăm şi să-l trimitem la luptă alături de o fostă iubită.



Acţiune, motor!

Motoraşul grafic ales de Akella şi F3 Games pentru JA3 provine tot din Mama Rusie şi le aparţine celor de la Nival, care l-au folosit în Silent Storm. Bineînţeles, va suferi o serie de modificări, cât să-i vină bine JA-ului. Nu este chiar o capodoperă din punct de vedere estetic (e un „bătrânel" de patru ani), deci iubitorii fotorealismului şi ai efectelor next-gen nu vor face prea mulţi purici în compania lui JA3. Însă, dacă aţi jucat Silent Storm, veţi fi de acord cu mine când spun că motoraşul celor de la Nival este alegerea perfectă pentru un joc din seria Jagged Alliance. După doar cinci minute de joc mi-am dat seama că Silent Storm are aproape tot ce mi-aş fi dorit de la un Jagged Alliance în trei dimensiuni.

Un punct forte al engine-ului lui Silent Storm este mediul distructibil. Nu puţine au fost cazurile în care o uşă şubredă nu l-a împiedicat pe nazistul din spatele ei să guste un întreg încărcător de Thompson. F3 Games ne promite că va profita din plin de posibilităţile oferite de motorul grafic „împrumutat" de la Nival şi ne va oferi posibilitatea de a remodela peisajul după bunul nostru plac şi, odată cu ea, de a face noi tactici şi strategii. Nu trebuie să vă reamintesc avantajele (sau dezavantajele, dacă vă aflaţi de partea greşită) unei uşi ultra sensibile la zeama de glonţ, de exemplu.

Afaceri de familie

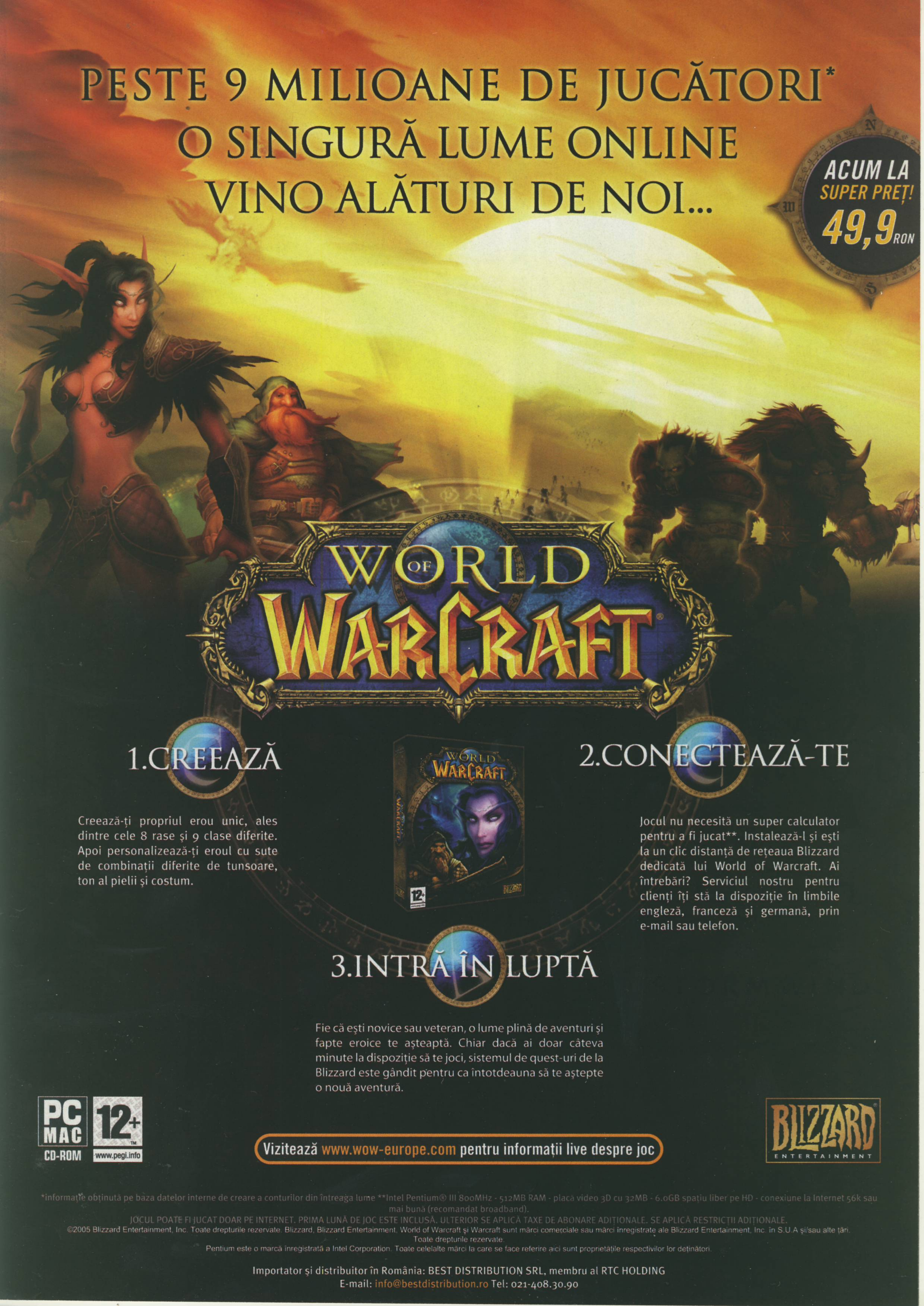
Cu eşecul compatrioţilor lor în minte, cei de la Akella şi F3 Games fac tot posibilul să rămână fideli seriei şi să păstreze exact acelaşi feeling. Umblă vorba că oamenii de la F3 primesc feedback constant de la fosta echipă producătoare de la Sir-Tech Canada. Veşti îmbucurătoare, într-adevăr. Mecanica luptelor, sistemul RPG, sistemul de angajare al mercenarilor vor respecta cu sfinţenie regulile „stabilite" de JA2. Sistemul turn-based va suferi ceva modificări, însă nimic radical. Dacă în JA şi JA2 fiecare echipă îşi aştepta cuminţică rândul la mutare, în JA3 ordinea va fi dictată de iniţiativa fiecărui personaj. „Întreruperile" nu lipsesc nici ele, în anumite condiţii un personaj având posibilitatea să execute o serie de acţiuni în timpul turei inamicului.

Marele absent din JA3 va fi managementul resurselor. Banii vin din contracte şi, ocazional, din micile târguieli cu neguţătorul local de arme sau din anumite servicii prestate pentru vreun NPC oarecare. N-am fost un mare fan al copacilor şi nici al minelor de aur, deci nu mă deranjează decizia celor de la Akella de a-şi concentra atenţia exclusiv asupra problemelor militare ale unui S.R.L. care vinde moarte.

Tot ce mai pot spune e că, după câţiva ani de rătăciri prin pustie, JA3 şi-a găsit în sfârşit casa şi se află pe mâini bune. Spre finalul lui 2008, când este programată lansarea, vom vedea dacă am avut dreptate.

■ cioLAN

- **Producător** F3 Games
- **Distribuitor** Akella / Strategy First
- **ON-LINE** www.jaggedalliance3.com
- **Data lansării** 2008


PESTE 9 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
ACUM LA
SUPER PREȚ!
49,9 RON
WORLD OF WARCRAFT®
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

Totems

Din lumea jocurilor spirituale

10tacle Studios… acești minunați vecini europeni de origine germanică de care se vorbește de rău în toate jocurile (invidioși, vă zic eu), marii producători ai numelor precum Panzers, GTR1 și 2 și desigur cei care vor să rupă gura târgului cu Elveon, au mai dat naștere încă unei idei cel puțin surprinzătoare.

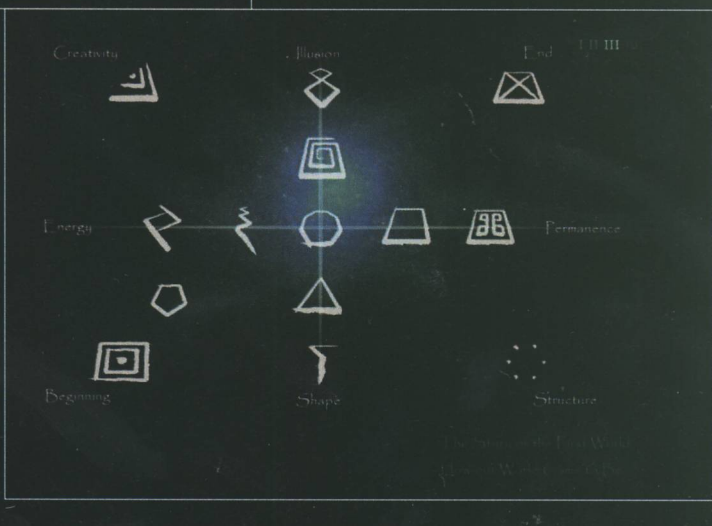
De ce oare, mă întreb în sinea mea, au ales dânșii să-și lege numele de această credință și religie străveche ? De ce oare totemurile? Și de unde și până unde ajunge modernul sport acrobatic Parkour să-și bage coada aici? Toate răspunsurile vor veni la timpul lor, doamnelor și domnilor, dar mai întâi așezați-vă frumos înapoi pe scaune că-mi zdruncinați autobuzu'…

Bun, voi începe înainte de toate cu o mică istorioară despre acest termen controversat „Totem". După cum ne învață istoria, denumirea definește o entitate al cărei rol este acela de a veghea și a asista o persoană sau un grup de oameni, fie că acest grup este o familie, un clan sau un trib. Totuși, totemurile au puterea de a sprijini un grup mai mare de persoane, nu doar o singură ființă independentă. În credințele străvechi, la fel ca și în înrudirea și obârșia unui neam, dacă strămoșul cel mai de seamă nu era om, el era atunci considerat un totem. Desigur, acestor credințe le era atribuit și un mit totemic pe măsură.



Acum, deși termenul este de proveniență Ojibwa (termen ce desemnează populația nativilor indieni din S.U.A. și Canada, pe locul trei ca răspândire, fiind întrecuți numai de indienii Cherokee și Navajo), credințele totemice nu se leagă doar de neamul indienilor din America de Nord, putând fi asociate și zonelor vestice și estice ale Europei, dar și zonelor precum Australia, Africa și regiunilor polare arctice, așa cum descoperirile istorice ne relevă.

Cât despre timpurile moderne, câțiva indivizi au adoptat practica însușirii unui totem sau a unui animal spiritual personal, ca ajutor sau ca ghid în viață, nemaifiind implicați într-o religie tribală specifică. Așa a luat naștere totemismul, o mișcare și o



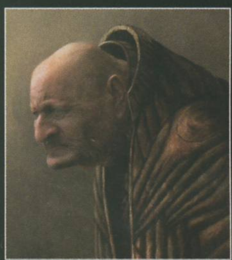
credință religioasă non-tradițională, care se pare că e frecvent asociată cu religiile șamanistice. Putem spune că totemismul a jucat un rol important în dezvoltarea principiilor și a teoriilor secolului 19 și ale începutului secolului 20 cu privire la religia actuală. Mai ales marii gânditori ai vremii, printre care și sociologistul francez Émile Durkheim, și-au îndreptat atenția către studiul societăților și al credințelor primitive.

Am ajuns puternic și săltăreț

Imaginați-vă o lume în care conviețuiesc misticismul de demult și puternica legătură sufletească cu lumea spirituală și puterea conferită de animalele primordiale (considerate de indieni desigur), toate la-ndemâna omului… frumos nu-i așa?







Să ai puterea să sari și să alergi ca o felină, să ai forța ursului în brațe, să zbori în „înaltul ceriului"... să bați câmpii ca un animal (direct și non-metaforic vorbind).

Scopul jocului e de a-ți oferi puteri asemănătoare cu cele ale divinității, putând preschimba mediul după pofta inimii (ei bine, nu cred să întreacă forța engine-ului de Worms sau să ne confere mai multe ca Black & White 1 și 2 sau Spore... dar nu se știe niciodată...) dar mai ales de a putea traversa ținutul cu eleganță și stil, ajutat(ă) de puteri supraomenești. Tipii de la studiourile 10tacle din Belgia, unde jocul este în curs de dezvoltare, vor să ne ofere un gameplay cursiv și non-linear, desigur cu cât mai multă libertate de alegere și decizie, măsurile aferente pe care le vom lua putând influența drastic povestea și viitorul jocului. Totul „rulează" pe baza noului sistem SESS (Semantic Environment Sensing System) ce promite folosirea mediului ca platformă și a tot ceea ce ne poate acesta oferi, până la cel mai înalt nivel, desigur fiind ghidați de supraputerile oferite de totemurile respective din joc.

Totul se bazează pe elaborata mitologie și credință străveche a acestor totemuri sau cel puțin asta se urmărește. Să vă explic puțin.

ASUPRA ZEITĂȚILOR

În acest joc ne vom găsi sub egida și atoatevăzătorul ochi a 14 zeități cu care vom avea de-a face pe parcursul jocului (pe Urs și pe Insecta le-am descris mai devreme):

Papagalul – ce reprezintă în primul rând iluzia, dar și observatorul extern al poveștii;

Corbul – povestitorul principal ce deține cunoștințele și istoria și toate povestirile vremii și ale lumii;

Songbird – este mama imaginației și a visurilor, ea reprezentând atât magia și misterul, cât și curiosul și haosul, dar și vraja frumuseții;

Tigrul – asupritorul, înfățișând puterea, dar stând sub semnul a tot ce este rău, cum ar fi durerea sau singurătatea și tirania și furia;

Crocodilul – ce pare a fi prima sursă a lumii și adevărul, derivat din puterea și vastitatea lui Dragon, el este lumea necuprinsă de ochii și mintea omenească;

Șobolanul – cel ce „cariază și îmbolnăvește" orice lucru care-i stă în cale, tronând peste resturile vieții sau ale gunoaielor;

Cheetah – esența mișcării, emoția și tresărirea, reprezintă și dragostea, dar mai ales rapiditatea, îndemnând la acțiuni imediate, aproape instant;

Țestoasa – e singurul adevăr absolut, este centrul tuturor lucrurilor, cu care are legătură și la care toate fac referință, ea deține certitudinea sigură și stă nemișcată în inima universului;

Maimuța – deținătoarea puterii de invenție și a celei de a transforma, „jucându-se" cu lucrurile întocmai unei maimuțe, dezvoltând „problemele", dar acaparând aventura;

Șarpele – (și aici aș vrea să las citatul excelent conceput, pentru a nu-i modifica esența):

„In alchemy there was the ouroborous, the snake biting his own tale
In Eden there was the serpent.
In philosophy, essentialism. In mathematics, thruth.
If Snake would not exist,
It would be neccesary to invent him."

Taurul – reprezintă atât tradiția și statornicia, cât și stabilitatea;

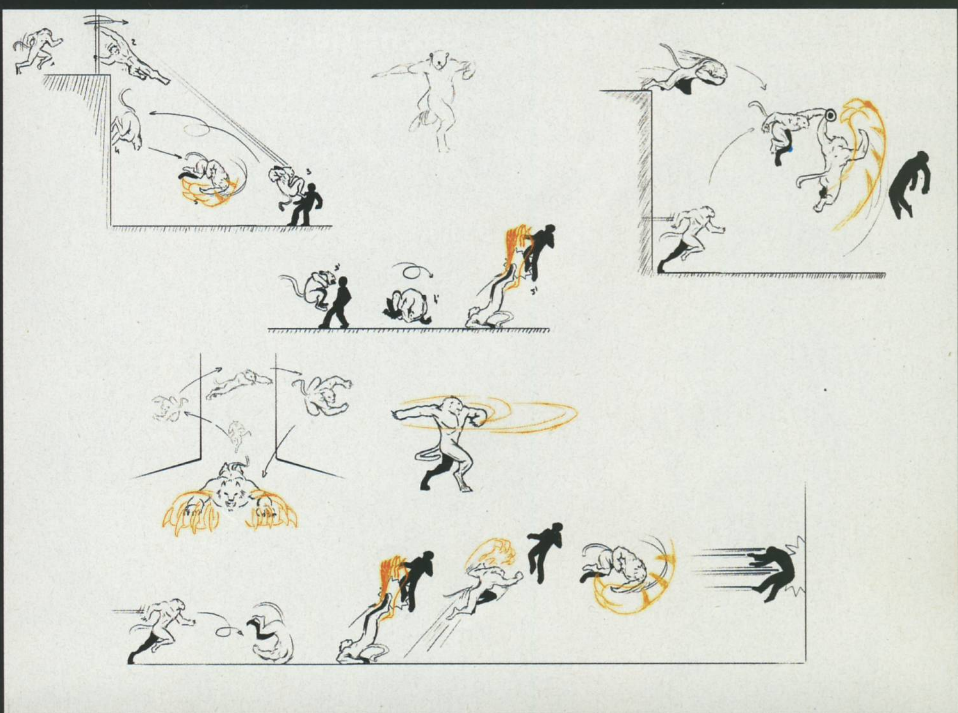
Vulturul – el reprezintă ochiul atoatevăzător, moartea neconceputului și lordul perfectului, totodată el stă la Final.

Istoria genezei descrisă prin intermediul credinței indiene reprezintă zeii și facerea Primei Lumi prin intermediul folosirii unor animale „primordiale" să zicem, luate drept simbol sau chiar mai mult, ridicând simbolistica la un rang mult mai elevat decât am crede.

Astfel la început a fost Dragon, iar așa cum învățăturile ne spun, acesta se afla în centrul Nimicului (n.r. universului), fără ploaie, fără soare, fără lumină, doar în întuneric, fără iubire, fără mâhnire, ci doar într-o stare stabilă și în liniște (hmm… seamănă cu România :)).

Și atunci Songbird „cântă", astfel răpindu-i atenția de la eterna și pașnica-i situație, și îl instigă cu focul inspirației, ce-i cutremură inima acestuia (cuprinzându-l de „mâncărici" și „fluturași"). Astfel, Dragon respiră... și prin suflarea lui se concepuse o lume primă, o lume plină de cele mai înalte puteri și energii, iubiri și istorisiri epice, eroi în plină glorie și câteodată în mari amărăciuni, o lume în care trăirile unei ființe simple puteau avea rezonanțe nebănuite în timp.

Dar vremea veni ca Dragon să inspire (trebuie să respiri ca să poți să inspiri , nu?







zeule! :)) şi astfel luă înapoi în suflarea-i tot cosmosul şi se puse din nou la somnul său divin. Dar cu toate că adormea, cu toate că liniştea se depuse din nou în univers, un singur lucru a învăţat Dragon, că există o singură armă împotriva Nimicului şi a singurătăţii: Memoria. Existenţa trăia înăuntrul său, închise ochii, dar nu putea să nu-şi amintească...

Apoi urmează istoria acestei lumi, felul de formare fiind la fel prin răsuflarea marelui Dragon şi în care toate lucrurile au început să prindă formă şi contur.

Apoi toate energiile nu s-au disipat, ci urmând legea firească a conservării, s-au transformat în animalele distincte ale căror imagini sunt purtate şi azi de către portretele şamane. Focul creaţiei, după cum riturile străvechi ţin să spună, a prins formă, a început să se deprindă cu mersul, cu privitul, i s-au conturat gheare, dinţi, muşchi şi prin aceasta unul din primele nume ale totemurilor, dar şi cel mai puternic, a luat contur – Ursul. Stingând Focul şi preschimbându-l în piatră, acesta a devenit Gardianul lumii, astfel încât Viaţa a luat naştere din această metamorfoză, oceanele, pământurile şi vegetaţia lumii întinzându-se până la hotarele orizontului. Desigur, cum era şi firesc, Omul îşi făcu apariţia, dar nu cel din ziua de azi, ci acel om-model, care luptă cu îndârjire, care iubeşte cu patos, care deţine o putere mult mai mare în sângele-i din vene şi care ştie să viseze cu adevărat!

În timp, o nouă formaţie începu a lua contur, Arhitecţii, acei oameni care au sfidat legile acelor vremuri. În căutarea lor de a atinge o mai mare perfecţiune decât cea a însuşi universului în care trăiau, prin făurirea unei maşinării din însuşi Focul pietrificat, cu scopul de a avea puteri divine, au căzut în dizgraţie şi n-au reuşit să-şi îndeplinească planul. Dar cu toate că nu şi-au atins scopurile, ei au fost luaţi sub aripa „protectoare" a Insectei (ce aici reprezintă Ordinea supremă, dar şi nebunia, aceea ce măsluieşte, dar nu joacă, aceea ce deţine, dar nu conţine, inamica tuturor lucrurilor rele şi în acelaşi timp a tuturor lucrurilor bune).

Pentru a salva eventual lumea (cum deja era şi cazul!) Campionul(-oana) se ridică de nicăieri şi luând în mână focul lui Dragon, luptă pentru umanitate pentru a salva omenirea de ameninţarea „înstrăinaţilor" Arhitecţi şi, învingând maşinăria lor în „Lupta celor O Mie de Ace" lumea a fost spartă în mii de bucăţele, dar refăcută. De, nu te joci când lupţi pentru pace...

Gia, nu Gaia!

Şi acum după lunga noastră abatere către cele vechi şi sfinte, a venit vremea să ne gândim cum se aplică TOATE acestea în respectivul joc Totems. Una la mână, producătorul ne asigură cu mâna pe inimă că, fiind ajutat de „noul şi inovatorul" engine NeoReality, ne va oferi o atmosferă şi un mediu înconjurător absolut inegalabil şi plin de posibilităţi (unde am mai auzit eu asta? ... dar în fine, cu capacităţile din ziua de azi, mai există şi speranţă!). Noi vom lua sub tutelă, căci altfel n-am mai putea juca desigur, o „femelă" plină de viaţă şi putere, că numai „fetiţă" nu-i poţi spune, şi plină de pasiune, că numai „femeie" nu o poţi numi. Desigur, pasiune dezvoltată nu pentru cele sfinte sau pentru cealaltă jumătate sufletească masculină, ci pentru folosirea corpului într-un mod cât mai acrobatic şi mai eficient cu putinţă (nu, nu e fitness!), în combinaţie cu uzul efectiv al puterii minţii şi al puterii oferite de totemurile din joc. Gia, căci aşa o cheamă, e expertă în Parkour sau ceva foarte asemănător cu acel sport originar din Franţa, prin care scopul este să-ţi atingi ţinta (nu nasul! că nu e yoga!) şi destinaţia cât mai repede cu putinţă, folosindu-ţi corpul cât mai eficient şi mai acrobatic posibil, în limitele puterilor omeneşti. Dar aici numai de omenesc nu e vorba, căci prea-visătorii producători au înzestrat jocul cu aura supranaturalului şi a puterilor supraomeneşti, pe care Gia le va putea învăţa şi folosi cu uşurinţă, zic ei.



Efectul „locaţie"



Cele 14 zeităţi ale jocului au nevoie de un locşor de desfăşurare în deplină glorie şi libertate. Băieţii de la 10tacle s-au gândit şi la acest lucru şi astfel ne pun la dispoziţie o insulă destul de măricică, unde ne vom putea duce veacul şi umbla în deplină voie, aşa cum ne-o tăia capul mai bine şi mai frumos. Vom putea străbate, cu ajutorul puterilor oferite de totemuri, dar şi de capacităţile personajului, întinderi mari de pământ (şi, de ce nu, şi de ape), văi întregi, canioane, prăpăstii, vom străbate în lung şi-n lat munţi şi dealuri, păşuni şi fâneţe până ne va veni rău nu alta. Sau cel puţin eu la asta mă aştept, fiindcă din screen-urile şi artwork-urile jocului deşi se poate admira o vedere generală, nu se prea lasă loc pentru detalii mai exacte despre locurile de desfăşurare a acţiunii (putem deduce doar maxim 3-4 locaţii, în mare). Oricum ar fi, mediul înconjurător mai, mai că ne va îmbia la o mică alergare de dimineaţă pe ştiu-eu-ce creste abrupte sau la un mic jogging printre coroanele arborilor din mai-ştiu-eu-ce junglă deasă sau poate chiar la o mică echilibristică pe vreo stâncă aflată la baza unei cascade la apus de soare pentru cei mai romantici. Ce mai, vom avea de explorat în lung şi-n lat după pofta inimii şi după tăria acrobaţiilor până ni se va face rău (sau până ne vom plictisi). Şi nici nu va trebui să ne facem griji în cazul în care eroina va aluneca de pe bârna de pe care se va juca sau în cazul în care va sări prea repede sau prea departe să se apuce de bucata cealaltă de zid, căci va ateriza fain frumos pe propriile picioare, eventual după 2-3 rostogoliri (what?! no damage?). Cele 14 totemuri vor fi răspândite pe tot întinsul insulei, iar desigur scopul eroinei va fi acela de a le găsi şi de a le utiliza (în scopuri malefice sau nu).



Gia ştie...

La prezentarea jocului din cadrul Games Convention 2007 de la Leipzig, la standurile 10tacle s-au făcut şi câteva demonstraţii pe această temă, cu scopul de a aprinde flacăra şi de a deschide apetitul vizitatorilor şi nu numai. Astfel, protagonista jocului şi-a putut da frâu liber abilităţilor, lăsându-i cu gura căscată pe cei câţiva interesaţi care s-au oprit s-o soarbă din priviri. Talentul într-ale parkour-ului îi este oferit Giei de către cele câteva totemuri pe care le are în posesie, iar din cele incluse în demo (dar nu numai) s-au putut deduce câteva abilităţi mai speciale, precum agilitatea ce provine din spiritul Maimuţei, viteza ce provine din spiritul Leopardului (Cheetah) şi capacităţile de combat, ce-i revin din folosirea spiritului Ursului. Da, m-aţi auzit bine, am zis şi de combat, fiindcă, aşa cum şi era de aşteptat, vor exista şi lupte, iar Gia va trebui să facă faţă inamicilor ei, la fel de înzestraţi cu puteri supraomeneşti, ce vor putea aplica aceleaşi tactici şi practici acrobatice împotriva-i. Aici producătorii ne sar în ajutor prin minunatul lor engine şi sistem SESS, ce se spune că va ridica standardele unui astfel de free-roaming platform action game, dar mai ales cele ale „awareness-ului" unui personaj, mai pe româneşte, cât va fi acesta de conştient de ceea ce se va petrece în jurul lui şi cât de bine va interacţiona cu mediul înconjurător. Adică de exemplu, să zicem că ne plimbăm personajul pe marginea unui acoperiş; Gia automat se va apleca uşor să privească în jos sau stând pur şi simplu lângă un mic perete, aceasta ocazional îşi va mai trece mâna peste el ca într-o „mângâiere" cu totul naturală. Acesta e uşor asemănător cu sistemul din Assassin's Creed, în care, dacă bine aţi observat, personajul principal era capabil să fie atent peste tot pe unde calcă sau pe unde umblă, se caţără şi sare. Sau cel mai concludent exemplu era când acesta mergea prin mulţimea de oameni, grăbit sau nu, şi în cazul în care nu încăpea sau nu avea loc, pur si simplu împingea lumea din faţa-i cu mâinile într-un mod cu totul natural.

Gia la fel va proceda şi în sistemul de movement şi combat. După multele excursiuni prin lumea-i, va trebui să ţină piept inamicilor ei, iar de va da bir cu fugiţii, aceştia vor putea să se ţină scai după dânsa, căci a scăpa prin fugă aici nu e o soluţie, deci va trebui să se recurgă tot la violenţă într-un mod cât mai elegant :).

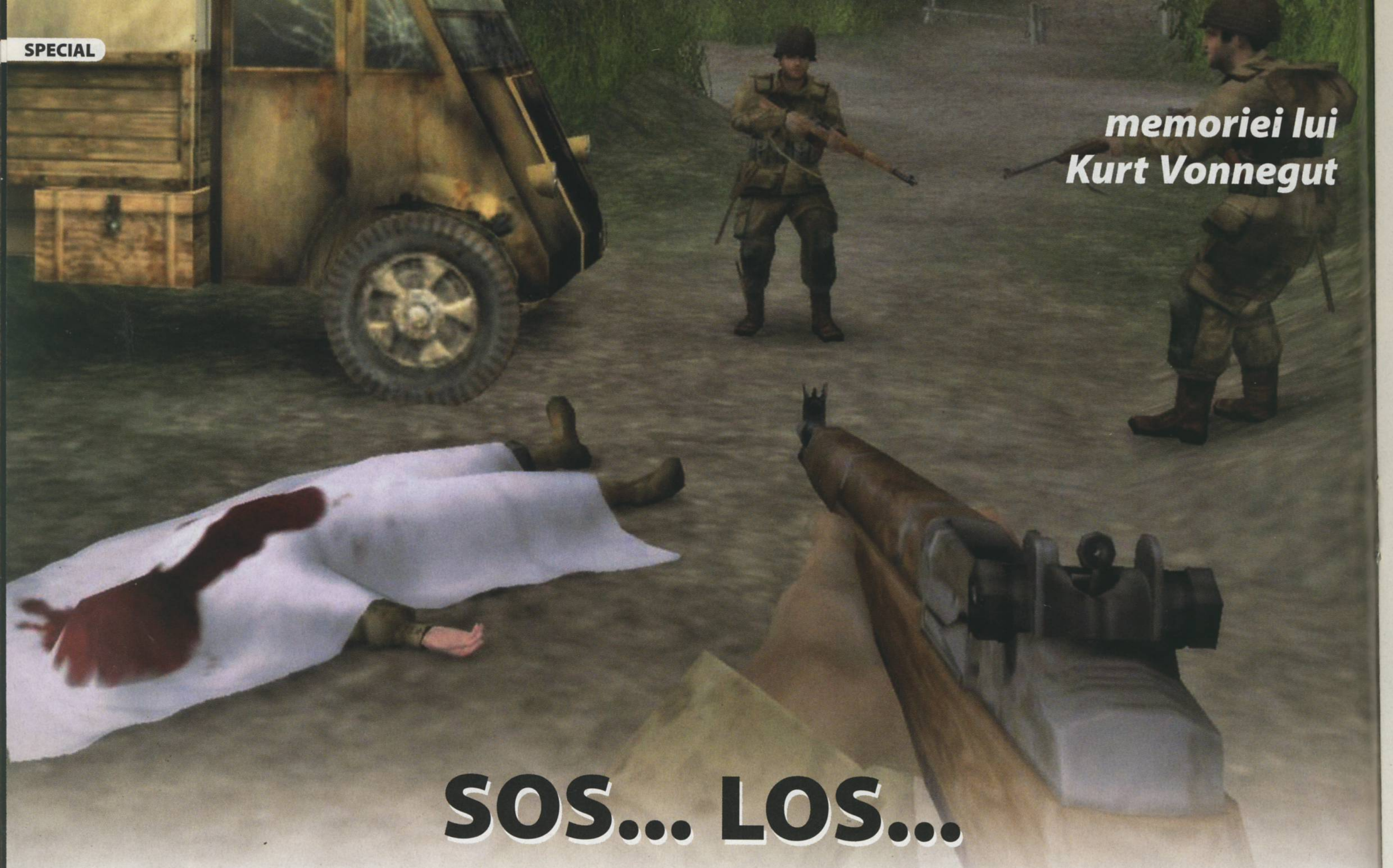
Camera specială de combat se zice că ne va sări în ajutor şi va dramatiza lucrurile cât mai mult cu putinţă, posibil oferindu-ne o experienţă similară cum numai prin Prince of Persia, Max Payne sau Matrix am mai întâlnit. Oricum ar fi, sună bine de tot, gândindu-mă că lumea ne va şede la picioare, nu invers, iar noi vom putea să ne bucurăm de fiecare colţişor al său cu ajutorul abilităţilor cu care vom fi înzestraţi. Deci nu mă mai aştept la limitări de hartă sau „pe aici nu se trece, pe aici nu se poate ajunge, aceea nu se poate atinge" !!

„Parkourgem" drumul ?

E greu de spus în ce măsură Totems va reuşi să-şi atingă toate pietrele kilometrice pe care şi le-a amplasat pe şoseaua spre lansare. Însă trăim într-o eră în care se anunţă jocuri din ce în ce mai elaborate şi mai complexe, cum ar fi spre exemplu Spore. Aşa că sperăm că până la urmă Totems va fi atât de interesant pe cât o spun producătorii săi.

■ **Heckthor**

- **Producător:** 10tacle Studios Belgium
- **Distribuitor:** 10tacle Studios
- **ON-LINE:** www.10tacle.de
- **Data lansării:** decembrie 2008



memoriei lui Kurt Vonnegut

SOS... LOS...

Foarte mulţi ani nu m-am jucat absolut deloc shooter-e în multiplayer. Pur şi simplu, experienţele mai mult decât neplăcute din armată, pe care am făcut-o chiar în iarna dintre '89 şi '90, m-au făcut să nu am absolut nici o bucurie din a zbura creierii altcuiva, chiar şi virtual – am văzut chestia asta pe viu. Am mai văzut apoi şi cum, în mijlocul unităţii militare unde s-a întâmplat o astfel de moarte, păsările au venit şi au ciugulit câteva zile la rând din resturile de creier rămase pe jos (resturile de creier sunt foarte lipicioase şi aderă teribil la asfalt, sunt greu de curăţat). Evenimentele absolut deloc fericite petrecute atunci m-au atins adânc: iarna, când începe să se facă frig, mi se întâmplă întotdeauna o chestie. Fără să îmi dau seama, când ies afară din casă, mâna dreaptă mi se chirceşte, se strânge exact precum în poziţia în care a stat în iarna lui '89 – cu patul puştii mitralieră strâns în palmă şi arătătorul pe trăgaci. Nu conştientizez momentul în care mi se întâmplă asta, aflu de la jumătatea mea „Marius, iar îţi strângi mâna în felul ăla!", încerc să mă relaxez, o vreme reuşesc, apoi, neatent, apuc iarăşi arma imaginară. Este suficient să mi se facă frig şi mâna mea dreaptă strânge încă o dată patul reconfortant al unei arme virtuale...

Şi, totuşi, am început să joc shooter-e în multiplayer printr-o întâmplare, cu adevărat fericită. Era chiar înainte de Crăciun, nu mai ţin minte în ce an. Redacţia LEVEL juca Serious Sam: Second Encounter în multiplayer cooperativ, parcurgând întregul joc. Iniţial, nu am vrut să particip, dar totul era atât de comic, atât de haios (Mitza avea drept personaj pe Moş Crăciun şi era demenţial să îl vezi ţopăind şi fumegând atunci când îl atingea un aruncător de flăcări!), încât, la invitaţia lui Mike, care mi-a cedat locul lui, am acceptat să joc un shooter în multiplayer. E drept, cooperativ. Noi, oamenii, „luptând" împotriva AI-ului. Am pus ghilimele pentru că e vorba de Serious Sam.

Cred că a fost unul dintre cele mai fericite momente din viaţa mea. Am râs cum nu am mai făcut-o din copilărie şi m-am simţit cum nu mă simt niciodată: aparţinător. Probabil că acela a fost momentul în care am şi conştientizat pentru prima oară că scriu la o revistă de jocuri de câţiva ani buni, şi, uite, mă simt chiar bine alături de alţii ca mine. Uneori este relaxant să capeţi conştiinţa că nu eşti chiar atât de singur şi de idiot, ca bărbat de peste 35 de ani care a dezvoltat o pasiune nefirească pentru jocuri.

Sigur este faptul că, odată ce am experimentat shooter-ul în multiplayer, am prins gust. Aş putea spune că Serious Sam a îndepărtat parţial urmele lăsate de şocurile suferite în iarna lui '89. Dar, ecouri ale acestora tot au rămas...

Nu îmi place deloc felul în care se joacă shooter-ele în multiplayer. Nu mă refer aici la shooter-ele SF, precum Quake sau Unreal Tournament, pe care le simt intens ca fiind desfăşurate într-un spaţiu-timp imaginar, ci la shooter-ele simulatoare, precum Medal of Honor, Call of Duty, Hidden & Dangerous, Brothers in Arms, eventual alde CS. Shooter-ele de război, la acestea mă refer.

Vin la noi în redacţie şi ce văd? Colegii mei joacă COD 2 în multi. Hm, nu joacă rău, mai ales KiMO, dar tot timpul mă iau de ei revoltat: de ce aleargă atât, de ce nu se feresc, de ce nu se târăsc încet pe coate, de ce se grăbesc să ajungă în cătarea puştii duşmanului şi în calea glonţului inamic? De unde şi până unde goana asta înnebunită după numărul de fraguri pe minut, ce este cursa asta a morţii, fraţilor? Voi chiar nu ţineţi deloc la viaţa voastră?

A little background, here. Eu joc fepesee în multi numai cu prietenii foarte apropiaţi, pasionaţi de istorie militară, precum Radu, cel alături de care semnez ca Ştefan aPIII G. Stilul nostru este foarte diferit de cel comun. La noi, care ne furişăm încetişor, cu urechea ciulită la cel mai mic foşnet şi cu inima bătând aprig în piept, un deces survine o dată la câteva zeci de minute. Chiar şi când suntem mai mulţi prieteni în reţea, tot trec vreo 10 minute între un frag şi următorul.

Asta pentru că noi ne punem în pielea personajelor noastre. Ideea noastră nu este să omorâm cât mai mult pe minut, ci să trăim. Asta înseamnă să practicăm prudenţa extremă şi atacurile gândite, simţind în permanenţă că noi, cei din scaunul din faţa monitorului, am fost înlocuiţi de personajele noastre de pe câmpul de luptă. Viaţa lor este viaţa noastră. Nu vrem să murim. Nu vrem să

murim nu pentru că asta strică la scor. Nu vrem să murim în joc pentru că ţinem la viaţa noastră.

Iar aici ajung la chestiune. Cei mai mulţi privim astfel de shooter-e de război ca pe o altă ocazie de a ne exersa talentele şi de a ne distra fără de grijă. Predominant în centrul atenţiei noastre se află provocările dificultăţilor psihomotorii ale jocului, practic, ar putea fi oricare alt joc, unul în care să sari pe platforme în căutarea bomboanei de mucus sau unul în care calci în cât mai multe baligi aducătoare de noroc ori un simulator de descuamat pielea după ce te arzi la plajă, nu contează. Cei mai mulţi, covârşitoare majoritate a celor care se joacă, doar se aduc pe ei în jocuri. Ei contează, nu jocul. Şi asta e nimic, dar se aduc aşa cum sunt, cu bădărănia, lipsa de imaginaţie, prostia, insensibilitatea, înjurăturile, „noob", prejudecăţile şi lipsa, aproape completă, de responsabilitate faţă de orice, în special faţă de sine. Şi repet, ce mai contează ce joci, dacă în orice joc se manifestă integral mereu aceeaşi axă centrală, acelaşi miez insipid al Universului, mereu acelaşi individ limitat şi stupid: tu?

Eu las jocul să vină asupra mea. Repet, nu mă refer aici la jocurile în care arta şi atmosfera îţi impun, cele care te învăluie şi înglobează cu totul, fără drept de apel. Eu mă refer aici la un gen mult mai sec, pe care obişnuinţa noastră de a ne întrece în fraguri l-a dezbrăcat până şi de ultima fărâmiţă de proprie personalitate, de mesaj pe care, eventual, producătorii l-ar avea pentru noi. Vă reamintesc – vorbesc de shooter-ul de război mondial.

Eu sunt un om îngrozit. Un om cu un coşmar. Am fost pe plajele Debarcării din Normandia şi am murit de zeci de ori până când m-am prins că trebuie să te fereşti în spatele obstacolelor antitanc de pe plajă – alea făcute din trei grinzi subţiri de metal. Practic, am supravieţuit prin load-uri repetate folosind un exploit de 2 lei al primului Medal of Honor (cum poţi numi altfel decât exploit faptul că o grindă subţire te fereşte de gloanţe?).

Apoi, am fost la Stalingrad, tot la o debarcare, după ce am traversat Volga în bărci, sub ameninţarea armelor automate ale comisarilor comunişti din armată. Tot sub ameninţarea armelor, eu şi camarazii mei am fost apoi mânaţi către mitralierele germanilor, ca o turmă de porci la tăiere. O turmă de porci a cărei singură menire este să golească magaziile de muniţie ale armelor inamicului, până când acesta ajunge la fundul sacului. După asta o să vină o altă turmă de porci, mai norocoşi, care o să calce pe cadavrele primilor şi o să-i căsăpească pe nemţii rămaşi fără gloanţe. Şi aici am dat la greu cu save şi load, până am găsit pe veteranul acela care te ajută să treci mai departe. Câţi au avut parte de un asemenea ajutor? Ajutor de abator.

De la Call of Duty am trecut la Call of Duty 2, şi acolo mă aştepta un deal fortificat pe care trebuia să îl cuceresc prin metoda „Hei-rup! Fugi şi tragi!" – cam aşa cum s-a procedat în război întotdeauna. Pe dealul acela am simţit pe pielea mea ce înseamnă un bombardament perfect distrugător, căruia nimic nu-i poate face faţă. Nu există scăpare sub un asemenea bombardament, nu există speranţă, nu există privilegiul de a fi bun la vreo artă a supravieţuirii împotriva oricărei probabilităţi.

Aţi simţit vreodată, fiind îndrăgostit fără vreo şansă de succes, că orice ai face nu vei obţine nimic, că oricâte calităţi, pregătire, eforturi te-ar caracteriza, nu vei primi un strop de dragoste de la ea? Nu e aşa că e o trăire cumplită, devastatoare, care aproape te goleşte pe dinăuntru şi îţi şopteşte viclean că Universul are un defect iremediabil de fabricaţie? Ciudat, aceeaşi trăire o ai şi sub bombardament, că nu vei obţine nimic, că oricâte calităţi, pregătire, eforturi, te-ar caracteriza, că orice sau oricine ai fi nu vei primi un strop de viaţă în plus, că aici este sfârşitul şi că totul este extrem de injust, că nedreptatea a ceea se întâmplă este strigătoare la cerul din care îţi cade moartea-n cap. Save şi Load... Save şi Load... Save şi Load... Doar asta m-a scăpat.

Eu sunt un om îngrozit. Un om cu un coşmar. Coşmarul meu este omul care a făcut primul război mondial. Omul plecat vesel la război, cu fanfare şi pupături dulci la gară, mâini fluturate voios, flori, zâmbete. „Plecăm să câştigăm repede, le arătăm noi porcilor ălora, ne întoarcem imediat plini de glorie!". Coşmarul meu este omul care pleacă relaxat să omoare alt om, blindat cu convingeri şi prejudecăţi, orbit de propagandă şi propria ignoranţă. Coşmarul meu sunt oamenii pe care, în iarna lui '89, i-am văzut la fel de orbi, ignoranţi, plini de convingeri şi prejudecăţi care le justificau omorurile, crimele comise în turmă cu o naivitate bine controlată de păstor.

Cu ochii mei, am văzut crima repetându-se. Şi asta mă face să nu mai fiu doar homo ludens, omul cu poftă de joacă, atunci când sunt într-un simulator de război. Jocul vine asupra mea şi îmi dă fiori. Nu mai sunt eu şi fragurile mele, ci nenorocitul care nu va avea şansa unui Save urmat de Load.

Dar, bineînţeles, turma trebuie ţinută ignorantă. Nu v-aţi întrebat niciodată de ce, într-o industrie a jocurilor în care ororile eviscerate, sângele pe toţi pereţii, capetele tăiate şi organele interne externalizate sunt ceva obişnuit, tocmai jocurile de război mondial sunt ciudat de curate, de aseptice? Aş spune chiar că shooter-ele de război sunt dintre cele mai puţin impresionante jocuri sub aspectul sângelui, rănilor înfiorătoare, amputărilor, eviscerărilor. Abia dacă au reuşit să facă într-unul din ele o mică simulare de „ultima suflare", în MOH Pacific Assault. Pe undeva, mi se pare extrem de ciudat faptul că suntem ţinuţi departe de adevărul tranşeelor – singura oroare am întâlnit-o în Brothers in Arms Road to Hill 30, unde un lunetist i-a împrăştiat creierii pe jos unui camarad. Crâncen.

Şi, pentru că tot suntem la capitolul întrebărilor retorice, de ce nu s-a făcut un joc despre Primul Război Mondial? Not much fun, nu-i aşa? Prea mult adevăr înghiţit cu noroi însângerat, nu? Adevărul nu dă bine la gameplay şi la ignoranţă?

Eu sunt un om cu un coşmar şi cu prea puţină speranţă. Dar, atâta câtă e, sărmana speranţă, ea îşi trage un pic de sevă şi din convingerea că unii lasă jocul să vină asupra lor. Că unii nu fac uz de capacităţile lor psihomotorii şi de spiritul lor ludic, pentru a fi doar nişte frăgari. Pentru că, e adevărat, este doar un joc. Dar cu unele lucruri nu te joci.

Unele lucruri se joacă ele cu tine.

Încearcă să simţi asta.

Când te joci.

■ **Marius Ghinea**



Freight Tycoon Inc.



Sărbătoarea cărăuşilor de la întreprindere

Totul a început în 1946, când am recondiţionat căruţa, care fusese avariată şi ea în al Doilea Război Mondial. Pe lângă faptul că s-a rupt în două de la o groapă rezultată în urma unui mic bombardament local, mai suferea şi de un grad avansat de uzură morală. Reparaţiile au decurs în linişte timp de două ore, după care am echivalat în litri timpul alocat. A doua zi, am eliminat şi uzura morală cu un şmirghel, o găleată de ulei ars de la Messerschmidt şi două coarne de bou pe post de ornament. Babele şi-au făcut cruce, copiii şi-au făcut visuri, iar io am început să fac bani. Întâi am contribuit la colectivizare prin raiduri nocturne asupra culturilor de porumb şi de cartofi, pe care le livram unui shady vendor local. În aproximativ 44 de ani de activitate de transport subversiv, am avut suficienţi bani pentru a cumpăra un produs cu totul revoluţionar, o motocositoare. Din iniţiativă personală am îmbunătăţit modelul cu două roţi anterioare, un scaun de la un autobuz comunal şi o remorcă de 500 de kilograme, moment în care am devenit furnizor local de gunoi de grajd, lucru care m-a scos bine de tot din rahat. Iniţiativa mea a fost imediat luată în vedere de către concurenţa comunală, motiv pentru care într-o zi am fost sabotat prin extirparea a două roţi şi combustia provocată a restului. Afacerea mea a suferit o lovitură gravă şi de aceea am abandonat momentan capitalismul local. După un an de muncit în Germania ca manager-practician într-o măcelărie, m-am întors cu suficienţi bani pentru a achiziţiona un camion de tip Tatra, pentru drum drept, al cărui an de fabricaţie ruginise de mult. După o recondiţionare majoră, o vopsea metalizată şi cele două coarne aferente, am intrat în distribuţia de legume şi zarzavaturi din producţia ca-şi-cum-ar-fi-fost-proprie. Am avut un câştig frumuşel, care m-a ajutat să plătesc poliţia, judecătorii, gardienii de la puşcărie şi ulterior puşcăriaşii să nu lase urme. Acum, am 24 de



Ghici ce furam din rezervoare de la garaj?



Atât de multe contracte şi atât de puţine camioane...



Haha… Televizoare? Sigur că da… am camioane speciale dotate cu unii care să se uite la ele



Io v-am făcut oraș băi provincialilor!

camioane, licență pentru comerț exterior, licență pentru contrabandă și aprobare de furt calificat. Totul a fost mai greu până am ajuns în pușcărie.

Cărăușia...

Diferența nu e mare. Ajutorul de început ți-l dă jocul, situația locală o produce tot el, însă lipsesc cu totul ofertele ilegale. Mă rog, nu m-aș fi așteptat să fie, având în vedere că nu e indicat să înveți hoțul să fure. Oricum, vă puteți ocupa timpul cu altceva. Spre deosebire de climatul comunal, în Frieght Tycoon bunurile sunt de o mare diversitate. Din acest motiv aveți nevoie de mai multe tipuri de camioane, fiecare specializat pe tipul de marfă transportat. Nu o să poți duce mere cu camionul de bușteni, așa cum nu o să poți pune pâinea în bidonul de petrol. Cu totul, sunt vreo șase tipuri de camioane. Normal, cu noua tehnologie puteți cumpăra doar un singur camion la care să adăugați ulterior diferite tipuri de vagoane în funcție de necesități. Exact ca un cal pe care îl puneți la mai multe căruțe. După cum spuneam, distribuitori pe hartă există suficienți și fiecare vine cu o gamă de produse care să te impresioneze. Să tot cari până ți se lipesc mâinile de volan. Bun. Acuma, toată industria asta e situată în jurul unei așezări, că altfel ar munci furnicile în întreprindere. Dacă fabricile au de lucru, atunci au nevoie de oameni și uite așa orașul crește. Culmea e că degeaba transporți numa' lemne, pentru că alea nu țin de foame. Trebuie să diversifici produsele ca să creezi un climat favorabil dezvoltării pe mai multe planuri. Normal, nu o să fii singur la cărat. Mai sunt și alți proști cu aceeași ocupație. Cum jocul nu permite cuțite, foc și puști, trebuie să-i elimini prin calitatea ta de afacerist. Deoarece nu e sigur că te duce capul, că doar ești șofer, ai nevoie de oameni cu școală, din äia care au tocit băncile în loc să stea la coadă cu TIR-ul la graniță. Jocul îți dă o listă de manageri pe care să îi angajezi. Numai că și äștia au un defect - nu se pricep la mașini, exact ca un cal. De-aia trebuie mecanici. Și cum mecanicii sunt puturoși și nu merg cu bicicleta 100 km până unde ți s-a stricat camionul, trebuie să le iei mașină de intervenții. Degeaba te uiți pe urmă șocat la contul din bancă pentru că tot gol rămâne și nici măcar nu e frumos. Dar lasă, că banii vin, că doar camioanele nu stau și în jocul ästa merg tot timpul la vale cred, că nu au nevoie de motorină.

Embargou' și petrolu'

Mă uit la mine, în Porșul acesta și îmi zic „Fârtate, te-ai ajuns". Boom-ul a fost când a venit embargoul și am cărat la benzină peste apă de făcusem potecă pe Dunăre. Cumpărau äștia de ziceai că vor să o bea. Cine știe, poate că le trebuia. Pe mine nu m-a interesat ce fac ei. Voiau „Pensin", io le aduceam și „Motorin". Le ziceam că e bună. Uite, e mai colorată, e mai hrănitoare. Io nu știu ce ziceau ei, dar păreau sănătoși. Pe urmă, ultimul camion l-am încărcat cu bani și l-am adus acasă. Aici, arată altfel. Babele nu-și mai fac acum cruci la Porș că multe au murit, iar altele sunt paralizate și nu văd pe geam. Copiii au crescut și au ajuns bețivi. Pe lângă asta, au ajuns fie manageri la Curu' Vacii, Întreprinderea care a preluat CAP-



Două... sute de pâini vă rog. Plec în concediu

ul post-Căpcăun, alții șoferi la mine, alții au plecat în țările calde și transportă gălеți de beton și plimbă mistria până le vine rău. Mai sunt și cazuri speciale, spre exemplu unul care acum e mort. Dar io… io m-am ajuns. După vreo 20 de misiuni și vreo câteva zeci de camioane, acum am ranch, am „pidiei", am tot ce vreau. Nici că îmi mai trebuie alt tycoon. Ästa a făcut om din mine. Stau acum și privesc în urmă… 62 de ani de activitate în transport și așa m-am plictisit... Mă apuc de un shooter.

■ **Locke**

▸ **Gen** Tycoon ▸ **Producător** Nikita ▸ **Distribuitor** 1C Games ▸ **Procesor** PIV 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.1cpublishing.eu/game/freight-tycoon-inc

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	8

8

EA SPORTS MADDEN NFL 08

Fotbalul la care EA se pricepe

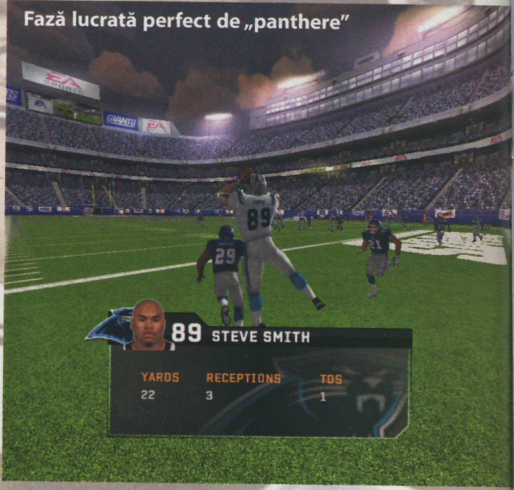
Probabil nu mai este de mult un secret că seria Madden este cel mai bine vândut simulator sportiv de pe piaţă, implicit şi din oferta Electronic Arts. Chiar dacă noi suntem mai „ataşaţi” de FIFA, cele 60 de milioane de exemplare din Madden NFL (se află pe locul cinci într-un clasament all time, la egalitate cu Tetris şi după Mario, Pokémon, The Sims, Final Fantasy) vândute de-a lungul timpului ar trebui să ne pună pe gânduri. Faptul că se vinde bine nu înseamnă că jocul este şi bun, exemple în acest sens sunt prin toate topurile, dar parcă o şansă ar merita.

Echipa câştigătoare nu se...

Probabil din cauza dezamăgirii provocate anul trecut de Tiger Woods, jocul a ajuns anul acesta pe mâinile celor de la EA Tiburon, studioul EA din Florida care se ocupă încă din 1994 de seria Madden. Această mutare s-a văzut şi Tiger Woods a progresat, din păcate în defavoarea lui Madden, căruia avem să-i reproşăm exact acelaşi lucru de care era acuzat Tiger anul trecut. A stat pe loc. Cel puţin varianta pe PC. Avantajele faţă de Tiger sunt că update-ul echipelor şi al jucătorilor are o importanţă mai mare decât schimbarea câtorva nume de jucători de golf şi că indiferent ce s-ar spune, orice note ar primi, jocul tot se va vinde în prostie. Avem această situaţie şi ca urmare a mişcării „nebune” pe care EA a făcut-o când a aruncat cu un miliard de dolari în Liga de Fotbal Nord Americană şi a primit în schimb exclusivitate pe cinci ani pentru NFL. Eh roadele se văd şi se vor vedea în continuare.

Încleştările din Madden 08 nu diferă foarte mult de ceea ce am văzut în anii trecuţi. Avem aceleaşi partide captivante şi aceeaşi atmosferă de gală sportivă la fiecare meci. Asupra regulamentului acestui joc m-am oprit cu alte ocazii, fapt pentru care nu o să o fac şi acum. Ideea este că atât fazele de atac, cât şi cele de apărare se tratează în acelaşi mod. Alegem o schemă sau îl rugăm pe Madden să ne dea un sfat şi încercăm să o punem în practică. Sunt şi câteva mici diferenţe observate pe parcursul partidelor. Prima ar fi că viteza jocului a fost încetinită o idee astfel încât, cel puţin în cazul în care ne lansăm în cursă cu RB-ul, avem mai mult timp să folosim manevrele de evitare sau blocare a adversarilor. Aşa avem mai multe şanse de reuşită în nişte acţiuni pe care altădată nu le-am fi dus la capăt din cauza faptului că nu apăsam butonul corect sau chiar nu apucam să apăsăm deloc. Să nu vă închipuiţi acum partide în slow motion sau ceva de genul acesta. Nu, jocul are o viteză bună, e cursiv, doar că acum ne este mai uşor să ne transferăm intenţiile în teren. A doua schimbare vine din partea AI-ului, care îmi pare mai neîndemânatic în acest an. În primele partide din Madden 08, până mi-am intrat în mână, am trimis destul de multe pase greşite, direct pe adversar, pe care în ediţiile trecute le-ar fi interceptat cu multă uşurinţă. Nu şi de această dată. Mingea sărea din braţele jucătorului controlat de AI de parcă am fi jucat la amatori.

În continuare avem două moduri importante de joc. Unul în care preluăm o echipă şi trecem prin toate etapele unui sezon. În acest mod avem control total asupra echipei atât în timpul partidelor, cât şi în afara lui. Al doilea mod, Superstar Mode, diferă faţă de anul trecut prin faptul că ne putem alege şi un jucător din draftul 2007 cu care să săvârşim fapte de vitejie pe terenurile din joc. În acest mod avem controlul doar asupra jucătorului nostru şi nu avem altceva de făcut decât să ne îndeplinim sarcinile primite şi semnalate la începutul fiecărei faze de joc. După fiecare minge jucată suntem anunţaţi cum am influenţat jocul echipei şi vom primi sau ni se vor lua puncte din statistica personală. Chiar dacă a suferit modificări de la debutul din 2005, acesta este un mod foarte ingenios şi îţi oferă o altă perspectivă asupra fotbalului american.

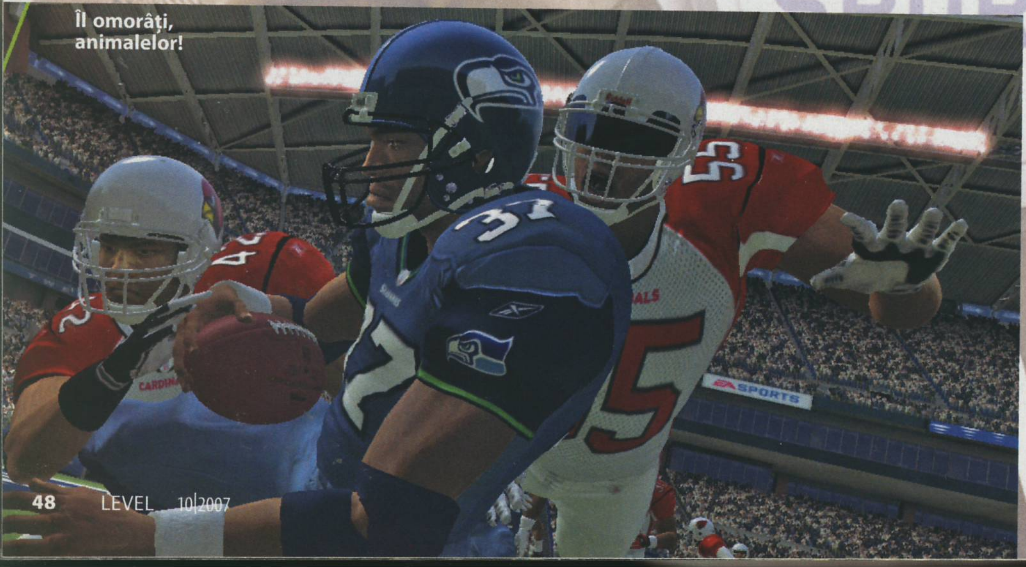


Fază lucrată perfect de „panthere”

08 foarte pe scurt

Din toate simulatoarele sportive de la EA, Madden NFL se prezintă cel mai bine la capitolele grafică şi atmosferă. Fiecare partidă, indiferent dacă pierzi sau câştigi, oferă o experienţă de joc captivantă şi distractivă. Multiplayer-ul în LAN şi online completează oferta Madden şi oferă terenul unor meciuri mult mai interesante. Este un joc bun, merită să-l încercaţi.

■ Rzarectha


Îl omorâţi, animalelor!

▸ **Gen** Simulator de fotbal american ▸ **Producător** EA Tiburon ▸ **Distribuitor** EA Sports ▸ **Ofertant:** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIII 800 MHZ ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.easports.com/madden08

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	9

8,6


Games for Windows
PC DVD
WORLD IN CONFLICT
COȘMARUL AMERICAN.
STATELE UNITE DUPĂ 1989.
SOVIETICII AU ÎNVINS.
WORLD IN CONFLICT™
Război între super puteri / Campanie Single Player plauzibilă / Drop-in Multiplayer / Joc alert pe echipe
Comandă-ți trupele în bătălii purtate în medii realiste, complet destructibile. Strategia se combină cu acțiunea intensă în acest conflict între Super Puteri, pe sol american. Lansare pe 21 septembrie. www.worldinconflict.com
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
© 2007 Massive Entertainment AB. Toate drepturile rezervate. World in Conflict, Massive Entertainment și sigla Massive Entertainment sunt mărci înregistrate ale Massive Entertainment AB în S.U.A. și/sau alte țări. Sierra și sigla Sierra sunt mărci înregistrate sau mărci comerciale ale Sierra Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Windows este o marcă comercială sau marcă înregistrată a Microsoft Corporation în S.U.A. și alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
MASSIVE ENTERTAINMENT
SIERRA

BIOSHOCK™

Putem, oare, coexista în pace, fără a apela la violență, ură şi prejudecăți, dar mai ales, poate exista o astfel de lume? Undeva, un om a crezut că da... şi a ales imposibilul.





Tati!

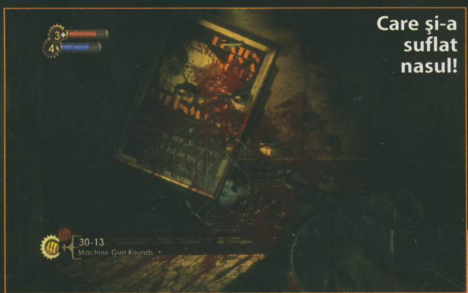


O mămică grijulie sau un monstru dement?

Cu puţin timp înaintea aterizării îndelung aşteptatului joc în inima redacţiei, internetul a început să colcăie de review-uri, care mai de care mai favorabile, notele de 10 răsărind pe la toate colţurile ca ciupercile după ploaie. Bineînţeles, am început să mă foiesc şi mai mult în scaun de nerăbdare în aşteptarea „şocului biologic", care ameninţa să-i facă vânt legendarului Half-Life din fruntea preferinţelor personale, până când, în cele din urmă, a sosit. Nu-mi mai rămânea altceva de făcut decât să-l întorc pe toate părţile şi să constat cu surprindere că urmaşul spiritual al lui System Shock 2 este mult mai puţin complex decât titlul care le-a adus faima isteţilor de la Irrational Games (acum 2K Boston), aceştia optând în favoarea unei abordări mult mai directe, simplificând experienţa de joc pentru a-l face accesibil tuturor. Totuşi, BioShock nu este un simplu joc. Este o operă de artă care va dăinui în amintirile noastre graţie unui concept grafic genial, lumea construită cu măiestrie abundând în detalii ce-ţi fură privirea, unui gameplay solid şi uneia dintre cele mai captivante poveşti din istoria jocurilor. Este un joc ce îmbină cu succes toate elementele specifice unui FPS respectabil, din care nu lipsesc armele cu care să-ţi croieşti drum prin hoardele de pocitanii ce-ţi stau în cale, cu cele ale unui survival horror.

Capcană la 20.000 de leghe sub mări

Este anul 1960, iar eroul jocului fumează tacticos la bordul unui avion ce străbate întinderea de apă a Oceanului Atlantic către o destinaţie care are prea puţină importanţă. Important este că, la un moment dat se dezlănţuie iadul, iar avionul se prăbuşeşte în mijlocul oceanului, Jack fiind singurul care scapă dintre fiarele contorsionate ale epavei şi care înoată către ceea ce pare a fi un far situat în mijlocul oceanului. La o privire mai atentă, eroul descoperă că „farul" ascunde de fapt un lift subacvatic, pe care, neavând altceva mai bun de făcut, îl foloseşte pentru a coborî în Rapture, un oraş construit pe fundul oceanului. Istoria ne spune că Rapture s-a născut în anii '40 şi reprezintă materializarea visului lui Andrew Ryan, un industriaş bogat care a dorit să clădească o societate utopică alcătuită din elita umanităţii, ce încurajează descoperirile ştiinţifice, unde artişti şi arhitecţi vizionari deopotrivă îşi pot da frâu liber imaginaţiei fără a se teme de biciul bisericii sau al guvernelor de la suprafaţă. Un vis imposibil, o utopie în adevăratul sens al cuvântului care avea să se năruie odată cu descoperirea unei creaturi de dimensiuni celulare capabile să se regenereze - ADAM, „parameciul" provocând lupta pentru putere care a scos la iveală adevăratele motive din spatele idealurilor omului aflat la conducere. De aici şi până la războiul civil n-a mai fost decât un pas, visul s-a destrămat, porţile s-au închis, iar Rapture a fost aruncat în braţele haosului. Adio, lume utopică! Oraşul care îl întâmpină acum pe Jack este strălucitor pe dinafară, dar măcinat de ruine pe dinăuntru. Decorul post-apocaliptic dezvăluie, totuşi, o arhitectură originală, ce îmbină art-deco-ul cu temele SF ale anilor '60, producătorul şocând prin contrastul creat între culorile vesele şi ororile care ne întâmpină încă din primele momente ale jocului. Vinovat este chiar ADAM, preţiosul material genetic necesar întreţinerii bio-modificărilor ce-i menţin în viaţă pe actualii locuitori din Rapture, consumul excesiv transformându-i însă în monştri. Oamenii modificaţi genetic, Splicer-ii, sunt peste tot, aleargă de colo-colo vorbind aiurea şi atacă pe oricine dă semne de sănătate mintală. Fetiţe înarmate cu seringi uriaşe, dopate cu ADAM şi condiţionate mental, Surioarele (Little Sisters) bântuie pe străzile din Rapture colectând ADAM din trupurile morţilor, sub protecţia fioroşilor Tătici (Big Daddies). Rapizi, puternici, protejaţi de voluminoase costume de scafandru şi înarmaţi cu burghie, ciocane pneumatice şi lansatoare de grenade, aceşti giganţi sunt de neegalat când se pun pe tocat carne vie, dar rămân neutri pe tot parcursul jocului dacă nu sunt atacaţi. La cel mai mic semn de ameninţare la adresa unei Surioare însă,


Care şi-a suflat nasul!



Supradoza de ADAM dăunează grav sănătăţii



„Numerele de la extragerea 6/49 vor fi...”



Mori, târfă!

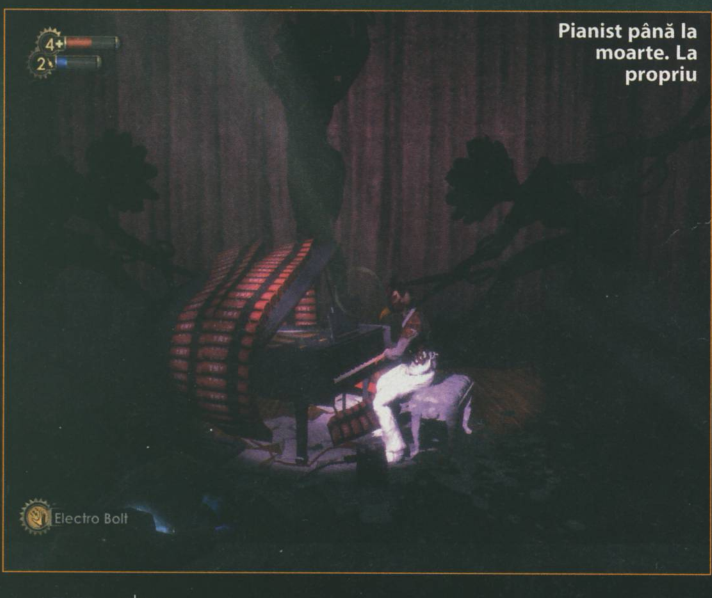
Tăticul se va auto-sesiza reacționând violent la adresa intrusului. Și cum Rapture nu duce lipsa nebunilor, ținte se găsesc. Relația de simbioză dintre cei doi este asemănătoare cu cea dintre un frate și o soră, producătorul străduindu-se (și reușind) să creeze senzația că cei doi au o existență reală în BioShock. Irrational a botezat legăturile emoționale dintre NPC-uri și relațiile pe care acestea le stabilesc cu jucătorul Ecologie AI, ceea ce înseamnă că fiecare personaj controlat de inteligența artificială a jocului are propriul lui scop, majoritatea acțiunilor pe care acesta le întreprinde nefiind scriptate. Că nu întotdeauna se întâmplă așa, este altceva. La rândul lui, Jack se poate considera în siguranță atâta timp cât nu-i provoacă, însă pentru a supraviețui are nevoie de ADAM, la care nu poate ajunge decât dacă îi ucide pe Tătici. Iar ADAM au doar Surioarele și de aici dilema: să recolteze toată substanța din trupul Surioarelor, ucigându-le, sau să le salveze, eliminând mutațiile genetice? Dacă le salvează, acestea îl răsplătesc cu doar jumătate din cantitatea de ADAM pe care o posedă, alegerea putând schimba cursul evenimentelor și modul în care se termină jocul - se va sfârși cu bine sau rău pentru Rapture și întreaga omenire? Sună foarte interesant, însă, din punctul meu de vedere, manevra este cusută cu ață albă, deoarece nu oferă alegerea unui curs bine definit, delimitând mai clar binele de rău, finalul la care am ajuns fiindu-mi, parcă, îndesat cu forța pe gât. Cine știe, poate dacă aș fi salvat mai multe Surioare de la o moarte oribilă (dar necesară?!), deznodământul ar fi fost altul. Pun pariu că finalul alternativ este unul memorabil, dar așa-i când ești obișnuit să-i faci praf pe toți...

Botezul focului

De cum începe, BioShock îl bagă urgent pe Jack în pâine, diversele specii de Splicer-i sărindu-i la beregată, fără a-l mai întreba de sănătate. Înfiorătoarele creaturi demente știu să escaladeze pereții și să alerge pe tavane mai ceva ca Spider-Man, aruncându-se asupra victimelor cu lamele la vedere, în vreme ce alții se pricep de minune să arunce cu grenade sau cocteiluri Molotov după tine. Din fericire, Jack este îndrumat pe calea cea bună de către Atlas, unul dintre puținii oameni rămași întregi la minte și care, prin intermediul unei stații radio, îl ajută să înțeleagă mai bine lumea în care a aterizat. Dar pentru a supraviețui în această lume bolnavă, Jack trebuie să se adapteze și se vede nevoit să-și injecteze regulat o substanță numită Plasmidă, ce-i alterează codul genetic, transformându-l într-un supraom cu puteri nemaipomenite. Prima pe care și-o însușește se numește Electro Bolt și îi permite să arunce cu fulgere în direcția adversarilor folosind mâna stângă, dreapta fiind întotdeauna ocupată fie cu o cheie



Dileme, dileme...



Pianist până la moarte. La propriu



Un țintaș, un hacker mai bun sau un om mai puternic. Ce să aleg?

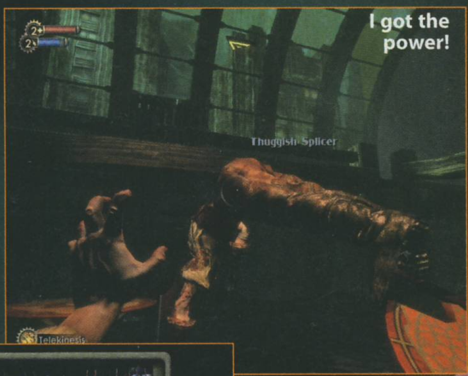
franceză, fie cu o armă de foc. Preţ de câteva secunde, inamicul este paralizat de şocul încasat, iar Jack are şansa să scoată cheia franceză din buzunar şi să-l trosnească liniştit.

De asemenea, şocul electric poate fi folosit la scurtcircuitarea şi dezactivarea dronelor, a camerelor de luat vederi şi a turetelor pe care apoi le poate hack-ui, întorcându-le împotriva inamicilor. Paznicii mecanizaţi din Rapture pot fi, bineînţeles, anihilaţi cu ajutorul armelor de foc, dar de ce să o faci când îţi poţi asmuţi inamicii unul împotriva celuilalt? Cu cât adunăm mai multe Plasmide, precum Telekinesis şi Incinerate (care fac exact ceea ce sugerează numele lor), cu atât vom avea mai multe şanse să-l scăpăm mai uşor pe Jack din infern. De exemplu, cu ajutorul telekineziei putem ridica diverse obiecte din mediul înconjurător (nu orice, din păcate) şi să le folosim pe post de proiectile, inclusiv grenadele aruncate de Splicer-i, iar puterea de a incinera poate fi folosită asemenea unui aruncător de flăcări. Bineînţeles că lui Jack i s-a oferit posibilitatea de a-şi îmbunătăţi abilităţile, transformându-se cu prima ocazie într-un hacker mai bun, un om mai „sănătos" şi mai puternic, cumpărând tonice special concepute în acest sens de la diverse staţii amplasate prin Rapture. Există, de asemenea, staţii similare care vând muniţie, îmbunătăţesc armele, inventează noi abilităţi şi tipuri de proiectile, banii necesari achiziţionării acestora fiind obţinuţi prin buzunărirea victimelor, scotocirea prin sertare, case de marcat şi spargerea seifurilor. Cam multă bătaie de cap cu spargerea seifurilor, dar merită, rapiditatea în mişcări şi intuiţia jucând un rol esenţial în deschiderea lor.

Experienţa de joc este una extrem de plăcută, producătorul binecuvântând BioShock cu un sistem de trecere de la un tip de atac la altul (schimbarea armei de foc/ cheie franceză cu una dintre puterile Plasmide) foarte intuitiv şi uşor de utilizat, combinaţia necesitând simpla apăsare a butoanelor stânga şi dreapta de pe mouse.



Chiar dacă unii îl consideră inovator, sistemul de luptă din BioShock nu este o noutate, Undying fiind primul FPS care a impus utilizarea eficientă şi distractivă a armelor convenţionale în tandem cu puterile ezoterice ale eroului. E drept că Irrational l-a şlefuit, a condimentat jocul cu o atmosferă terifiantă, a trimis în întâmpinarea noastră o mulţime de ciudăţenii, numai bune de stârpit de pe faţa pământului, a înlocuit gravity gun-ul din HL2 cu o Plasmidă şi a introdus elemente ce amintesc de precursorul spiritual al lui BioShock, System Shock 2. În speţă, hacking-ul sistemelor de securitate.


I got the power!

Trecutul înfricoşător îl aflăm prin intermediul înregistrărilor şi al ţipetelor celor care au pierit sau au supravieţuit războiului civil, transformându-se în monştri.




Spargerea sistemelor de protecţie ale diverselor sisteme de securitate este realizată prin intermediul unei interfeţe intuitive

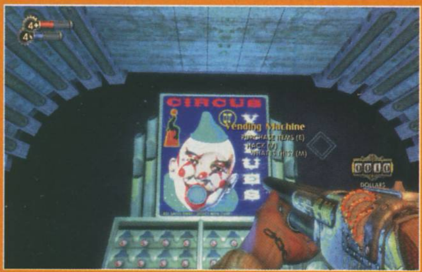

O pereche pe cinste


Cu Tac-tu nu te joci

LA CUMPĂRĂTURI

Circus of Values

De aici puteţi procura muniţie, „doze de sănătate" şi fiole EVE, acestea din urmă alimentând Plasmidele cu care sunteţi echipaţi.



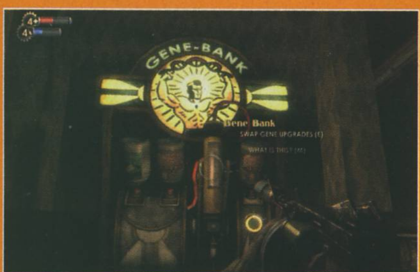
The Ghaterer's Garden

De cum aţi strâns nişte ADAM, daţi o fugă aici pentru a cumpăra Plasmide şi Gene Tonic-uri. Cu cât veţi avea mai mult ADAM, cu atât veţi avea mai multe de cumpărat.



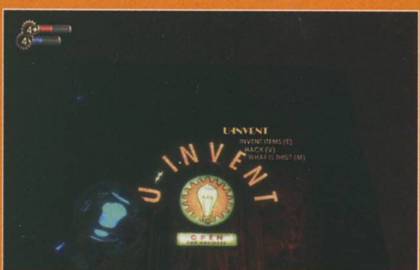
Gene Bank

Banca de gene este locul în care puteţi să schimbaţi o abilitate sau Plasmidă cu alta, dacă aveţi mai puţine sloturi în care să le aşezaţi, de combinaţia rezultată depinzând eficienţa eroului în luptă sau alte domenii (hacking).



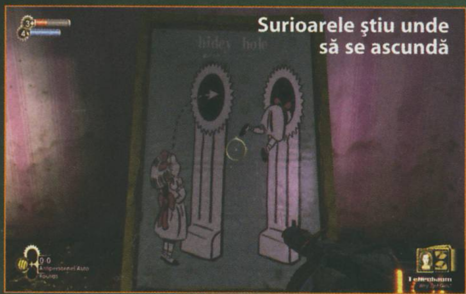
U-Invent

Aveţi prin buzunare puţin venin, nişte tuburi şi cartuşe goale, dar nu ştiţi ce să faceţi cu ele? Dacă aveţi destule, aici puteţi inventa tipuri noi de muniţie şi Gene Tonic-uri.

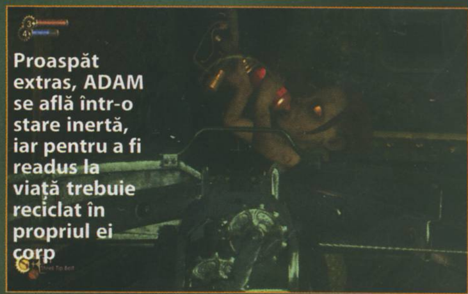




Spre final, poţi deveni chiar tu protectorul lor



Surioarele ştiu unde să se ascundă



Proaspăt extras, ADAM se află într-o stare inertă, iar pentru a fi readus la viaţă trebuie reciclat în propriul ei corp

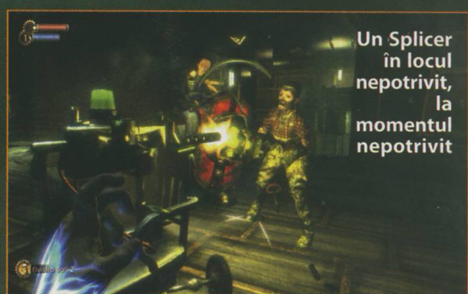
Armele de foc sunt mai mult sau mai puţin convenţionale: avem Tommy Gun-ul, revolverul, puşcociul, lansatorul de grenade/mine/rachete, aruncătorul de flăcări sau azot lichid şi alte „pocnitori" interesante. Chestiunea e că nu orice tip de armă/muniţie este eficient împotriva unui anumit tip de mutant. Tocmai de aceea, majoritatea armelor pot folosi câte trei tipuri de muniţie. Tăticii, de exemplu, sunt mult mai vulnerabili în faţa gloanţelor explozive, spre deosebire de cele convenţionale care abia dacă îi zgârie, iar odată ce i-ai înfuriat, nu mai există cale de întoarcere: ori îi dobori, ori eşti mutilat din două „palme" încasate peste ochi, abordarea tactică a fiecărei confruntări fiind necesară dacă avem de gând să scăpăm teferi dintr-o astfel de încleştare. Majoritatea inamicilor din BioShock nu sunt deloc proşti, iar modul în care reacţionează la diverse atacuri transformă gameplay-ul într-o experienţă deosebit de interesantă şi de antrenantă. De exemplu, dacă „aprinzi" un Splicer, acesta va căuta imediat un ochi de apă ca să stingă focul, iar dacă îl scuturi cu şocuri electrice în timp ce se bălăceşte, va căuta cu disperare o rută alternativă (chiar căţărându-se pe tavan), cu condiţia să fi scăpat de gloanţele Tommy Gun-ului. De cele mai multe ori însă, Splicer-ii surprinşi în apă mor de la primul electroşoc încasat, indiferent dacă sunt unul sau mai mulţi strânşi la un loc. Ca o paranteză, combinaţia oferită de Electro Bolt şi cheia franceză mi s-a părut a fi foarte eficientă şi de mare ajutor împotriva lor, pentru că astfel am economisit muniţie preţioasă, rezervată Tăticilor şi nebunilor „cu grade" din Rapture.

Scufundiş cu probleme

Sunt sigur că mulţi jucători şi-ar fi dorit includerea unui mod multiplayer în BioShock, unde armele şi Plasmidele pe care le-ar fi putut dezlănţui unii împotriva celorlalţi ar fi garantat mii de ore de distracţie, însă producătorul a exclus din start ideea, urmărind să ne ofere o experienţă single player cât mai captivantă cu putinţă. Şi a



Big Daddy vs. Big Daddy! Cu ajutorul Plasmidelor putem transforma un Tătic în gardă de corp



Un Splicer în locul nepotrivit, la momentul nepotrivit

reuşit. Nu ştiu să fi existat un joc în care să fi experimentat o atmosferă mai apăsătoare şi iminenţa prăbuşirii totale, accentuată de degradarea care a cuprins un oraş inundat din toate direcţiile. În BioShock apa înseamnă izolare, înseamnă să te trezeşti pe fundul oceanului şi să realizezi îngrozit că şansele tale de supravieţuire s-au redus la un mare zero, iar efectele produse de apă sunt atât de convingătoare, încât nu mi-a fost deloc greu să mă identific cu eroul jocului. Cu toate acestea, BioShock nu este un joc perfect, cea mai mare problemă constituind-o sistemul de re-spawn ce transformă BioShock într-o plimbare prin parc comparativ cu alte FPS-uri: dacă eşti ucis, vei fi clonat imediat în cea mai apropiată încăpere Vita (Vita Chamber), acţiunea reluându-se dintr-un moment anterior decesului. Partea bună este că astfel eviţi contactul cu un enervant ecran de încărcare, dar am rămas surprins să constat că rănile pe care i le-am provocat unui inamic rămân, în timp ce mie îmi este oferită şansa de a reveni cu forţe proaspete ca să termin treaba. Mai mult decât atât, dacă inamicul în cauză este un Tătic, acesta nu-şi va mai aminti de mine, iar dacă pentru a-l lichida îmi ajunge o singură lovitură de rangă, treaba este ca şi rezolvată. Din fericire, nu am avut de-a face prea des cu o Vita Chamber, iar unora dintre voi s-ar putea să le placă sistemul, jocul devenind astfel mai accesibil.

O altă problemă, pe care am întâlnit-o doar de trei ori, dar mi-a tăiat din elan, o reprezintă proasta implementare a pathfinding-ului în cazul Tăticilor. Pe primul l-am urmărit cum încearcă să urce, firesc, nişte trepte, dar un obstacol imaginar îl împiedica să o facă, condamnându-l pe uriaş să bată la infinit pasul pe loc (mare mi-a fost mirarea când m-am izbit eu însumi de un astfel de zid, din păcate, mult mai grosolan). Al doilea, urmat de o Surioară, a deschis o uşă, a trecut de ea, uşa s-a închis în urma lui, dar fetiţa a rămas de partea cealaltă. Văzând că nu mai apare, Tăticul a dat să se întoarcă, dar s-a confruntat cu o problemă asemănătoare: uşa a refuzat să se deschidă, iar el ar fi continuat să bată pasul pe loc în neştire, dacă nu i-aş fi deschis-o eu. Cel de-al treilea scenariu este şi mai şi, protagoniştii fiind de această dată un Splicer turbat, care a atacat o Surioară, şi un Tătic care a sărit imediat să-l omoare în bătaie. Însă în clipa în care se pregătea să-i aplice lovitura decisivă, atât Tăticul, cât şi Splicer-ul au paralizat la unison - Tăticul cu ciocanul ridicat deasupra capului, gata să-l facă pachet pe Splicer, iar Splicer-ul ghemuit într-un colţ, încercând să pareze lovitura cu mâna. Impresionant tablou... Am împuşcat Splicer-ul şi totul a revenit la normal.

Din fericire, problemele tehnice care macină jocul sunt puţine, iar unii dintre voi s-ar putea chiar să nu le întâlnească (pe toate).

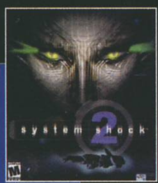
O lume nebună în care să te întorci

Alături de gameplay, cele de-al doilea element impresionant din BioShock este grafica, însă cuvintele nu pot descrie cu câtă măiestrie a fost creată o lume incredibilă cum este Rapture. Trebuie s-o vezi ca să crezi şi să simţi pe propria ta piele că există un joc ce îmbină level designul de excepţie cu animaţii fără cusur, BioShock egalând din acest punct de vedere nivelul artistic pe care l-a impus excelentul Gears of War. În plus, jocul arată magnific, indiferent că este jucat pe o placă video cu suport DirectX 9 sau DirectX 10, diferenţele grafice fiind aproape insesizabile (în DX 10 fumul este mai bine „conturat", iar umbrele mai clare). Rapture este o lume plină de posibilităţi, demnă de a fi explorată, care într-un viitor mai mult sau mai puţin îndepărtat va da naştere unei continuări. Până atunci însă, dacă v-aţi săturat să alergaţi după terorişti şi să respingeţi invazii extraterestre, vă recomand să trăiţi experienţa unuia dintre cele mai atmosferice, mai originale şi mai bune FPS-uri de la The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay încoace.

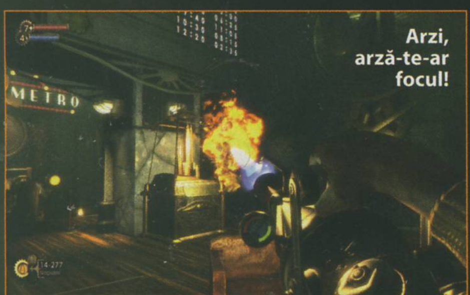
■ KiMO

ALTERNATIVĂ

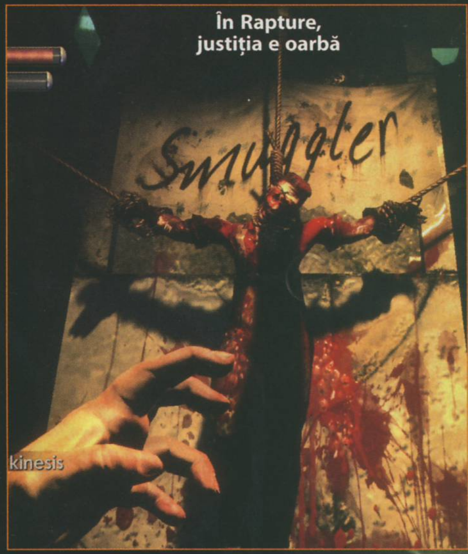
SYSTEM SHOCK 2



La vremea lui a surprins prin mediul de joc realist, o poveste interesantă şi o atmosferă apăsătoare, care l-au transformat instantaneu într-un clasic. Ca şi BioShock, System Shock 2 este un hibrid care a îmbinat elemente specifice mai multor genuri (mai ales RPG), oferind o experienţă mai puţin accesibilă, dar extrem de plăcută. Dacă l-aţi uitat, n-ar strica să reluaţi aventura de la capăt.



Arzi, arză-te-ar focul!



În Rapture, justiţia e oarbă

▶ **Gen** FPS ▶ **Producător** 2K Boston (fost Irrational Games) ▶ **Distribuitor** 2K Games ▶ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▶ **Procesor** PIV 2.5 GHz ▶ **Memorie** 1 GB RAM ▶ **Accelerare 3D** 128 MB ▶ **ON-LINE** www.bioshockgame.com

Criteriu	Notă
Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	9

Nota finală: 9





„Dacă ai curaj să sari, o să ai curaj şi să lupţi"

Pentru a sintetiza ce a însemnat în al Doilea Război Mondial să fii într-o divizie de paraşutişti, o să vă povestesc un pic în ce consta genul acesta de experienţă. Să luăm ca exemplu Divizia 82 Aeropurtată americană, care reprezintă de fapt şi modelul după care s-a luat MOHA. Erau consideraţi complet nebuni, deoarece antrenamentele erau minimale şi erau aruncaţi din avioane în spatele liniilor frontului, în mijlocul grupurilor de inamici, unde nu primeau aproape niciun fel de suport. Mureau extrem de mulţi în astfel de incursiuni, însă istoria a dovedit că au fost extrem de eficienţi. Mai exact, nebunia şi disperarea îi făceau atât de decişi, deoarece nu exista pentru ei conceptul de retragere. În cei trei ani cât a fost folosită în război, Divizia 82 Aeropurtată nu a ratat nicio misiune şi niciun obiectiv cucerit de ei nu a fost luat înapoi de inamic. Spre sfârşitul războiului, paraşutiştii au intrat în rândul diviziilor de elită, lucru care s-a păstrat, evident, până astăzi.

În spatele frontului

Paraşutiştii au fost şi sunt folosiţi pentru a anihila obiective aflate în spatele frontului, cu scop tactic. Necesitatea acestor acţiuni era evidentă, deoarece era vorba, spre exemplu, despre pregătirea terenului pentru o invazie prin diminuarea potenţialului defensiv în acea zonă. Şansele de reuşită ale unei asemenea acţiuni depindeau de numărul lor de aceea se paraşutau cu miile. Culmea a reprezentat-o Operaţiunea Varsity din 24



Uite unul care doarme. Să vedem cine e, să-l reclamăm

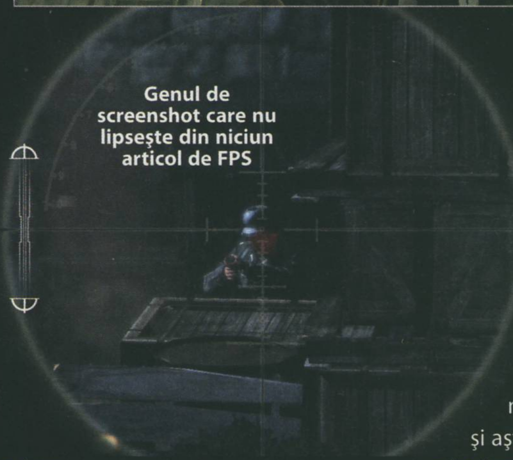


Der Flakturm sau un mic Babilon nazist

martie 1945, când 1700 de avioane transportoare au paraşutat peste 30.000 de combatanţi într-o operaţiune ce avea ca scop trecerea Rinului spre Berlin. Mulţi nici nu au avut ocazia să se paraşuteze pentru că a intra în inima teritoriului inamicului însemna să treci peste baraje antiaeriene şi să scapi de atacurile avioanelor de vânătoare. De aceea, raportat la numărul celor care participau la astfel de acţiuni, pierderile erau enorme. Asta fără a ţine cont de faptul că mulţi se trezeau la zeci de mile depărtare de obiectiv, unde erau de obicei ucişi şi/sau capturaţi. Însă raportat la pagubele pe care le produceau, nu cred că a existat vreo divizie a armatei aliaţilor care să facă mai rău Axei decât paraşutiştii. Medal of Honor: Airborne preia principalele ofensive la care a participat Divizia 82 Aeropurtată americană şi le transpune în şapte misiuni mari şi late (mai puţin cea din tutorial). În cazul în care mai aruncaţi un ochi pe Discovery, e vorba de operaţiunile din Italia care au deschis drumul spre Roma, Husky şi Avalanche, de cea pregătitoare pentru invazia din Normandia, Operaţiunea Neptune, de cea din Olanda, Market Garden (operaţiune în sine de succes, dar umbrită de insuccesul planului Generalului Montgomery de a folosi Olanda ca punct de plecare spre Germania) şi ultimele două, Operaţiunea Varsity şi Der Flakturm, care reaminteşte de distrugerea turnului cu antiaeriene din oraşul Hamburg (cred, pentru că nu sunt sigur de informaţia asta). Acum, să nu vă închipuiţi că veţi avea nevoie de 15 ore pentru a trece prin aceste misiuni. Aş zice mai repede între cinci şi opt ore de joc, în funcţie de cât sunteţi de eficienţi. Doare că jocul este atât de scurt. Când să-ţi intri în fine în mână, se termină. Însă, după cum vom vedea, producătorii au ţinut să creeze un anumit grad de rejucabilitate pentru a compensa timpul de joc. Dacă au reuşit… depinde de cât de „grinderi" sunteţi.

Travers, rupe-i!

Acţiunea jocului îl are ca protagonist pe Boyd Travers, Private First Class şi ulterior caporal în Divizia 82 Aeropurtată americană. În pielea lui vă veţi înghesui atunci când o să vă paraşutaţi prima dată într-o bază de antrenament din Tunisia. Veţi învăţa cum se controlează o paraşută şi veţi constata că producătorii nu au pierdut prea mult timp cu acest aspect. E simplu şi la obiect. În plus de asta, dacă aterizezi în cap, nu păţeşti nimic altceva decât că pierzi vreme. Acum, poate mulţi dintre voi se aşteaptă ca jocul să se concentreze mai mult pe aspectul de „aeropurtat", dar nu e cazul. La începutul fiecărei misiuni vei fi în avion şi vei aştepta lumina verde. Interesant este că în fiecare misiune se întâmplă ceva nasol cu avionul în care eşti. Ba mor toţi lângă tine, ba explodează un motor, ba e rănit un camarad care se opune vitejeşte atunci când i se spune să plece acasă. Ciudat, dar devine monoton pe la a patra misiune pentru că nu poţi avea o lansare normală. La ultima se rupe avionul în două şi eşti aspirat afară prin spate. Măcar asta e interesantă. Să nu credeţi că are vreo importanţă cum săriţi. Iar la aterizare, dacă picaţi cum trebuie, vă repliaţi mai rapid, ceea ce poate fi foarte folositor dacă vă treziţi în faţa unei mitraliere. În plus, ori de câte ori muriţi, veţi fi reparaşutaţi. Motivul este că producătorii au amplasat pe fiecare hartă nişte ţinte, care contribuie major la impresia artistică. Adică cinci locaţii unde, dacă aterizaţi, primiţi skill-point-uri pe care le arătaţi prietenilor. Locaţiile acestea sunt fie turnuri înguste, fie în case prin ferestre, fie locaţii strategice ca de exemplu în ceafa unui amplasament de mitralieră. Oricum, skill-point-urile vă aduc de obicei o reparaşutare. Cea mai originală mi s-a părut una în care trebuia să ajung în faţa a doi sniperi inamici. Să nu credeţi că ăia stau şi aşteaptă să atingeţi pământul. Trag după voi în aer şi trag bine. Probabil şi acesta e motivul pentru care un paraşutist mort marchează locaţia. Dar cu arma potrivită în mână şi cu îndemânarea zecilor de shooter-e din trecut, câteva strafe-uri cu paraşuta şi două rafale de mitralieră vă lasă în viaţă.



Genul de screenshot care nu lipseşte din niciun articol de FPS

Americanul şi arta

Uite, că mă gândeam la locaţii, nu se poate să nu îmi pară rău de situl acela arheologic de lângă Salermo, din operaţiunea Avalanche, unde după ce îl cureţi frumos de nazişti şi e linişte, trei avioane de vânătoare fac locul varză şi un templu de toată frumuseţea, cu o vechime de vreo 2000 de ani, e făcut una cu pământul. Şi da, cel puţin din punctul acesta de vedere, chiar şi naziştii au fost mai grijulii cu operele de artă. Dar ce să-i ceri unui popor vechi de 200 de ani… Poate asta au vrut să scoată în evidenţă, anume faptul că nimic nu stă în calea tăvălugului imperialist american (ce comunist sună). Oricum, ca să revenim la locaţii, aş vrea să spun că acurateţea este mare şi că producătorii au folosit fotografii aeriene şi nu numai ale zonelor disputate, dar nu ştiu. Cert este că arată superb, sunt lucrate în cel mai mic amănunt, motiv pentru care acordăm o bilă albă level designerilor. Trebuia să o spun măcar o dată. O să revin la ideea asta ceva


Cred că-mi stătea mai bine aici cu un arc și niște săgeți


Parașutism la aspirație

mai târziu. Acum, designul artistic și divers se simte în joc la toate nivelurile. Personajele sunt bine gândite, au expresii faciale, lip-sinc și emoții. Urlă destul de puțin și cam același lucru de fiecare dată. Dar între ruinele acelea sună divin aproape. Arta cea mai mare constă însă în combat și libertatea sa. Din cauză că intrați pe câmpul de luptă de sus, producătorii au trebuit să facă un compromis în ce privește libertatea de mișcare pe hartă. În general, fiecare misiune are mai multe obiective. Unele sunt active încă de la început și alegeți voi în ce ordine și mod să le faceți. Ulterior, dacă le terminați pe acestea, mai primiți unele bonus care însumează dificultatea celorlalte două sau trei. Fiecare hartă are cel puțin un loc în care un sniper să poată avea o panoramă superbă, motiv pentru care am descoperit că misiunile decurg foarte frumos și în liniște, chiar artistic, dacă stai sus și departe și ai o lunetă pe pușcă. Pe de altă parte, dacă intri ca vițelul între inamici și dacă supraviețuiești experienței bovine, vei descoperi că nu se mai spawn-ează atât de mulți ca atunci când stai liniștit la jumătate de kilometru. Așadar, există un echilibru și depinde de voi cum vreți să jucați. Am fost un fel de voievod al acoperișurilor, pe care le-am folosit din plin pentru a găsi și folosi poziții potrivite. Totuși, după ce aproape am terminat jocul și pe expert, mi-am dat seama că libertatea asta a venit totuși cu un preț, și anume AI-ul inamicilor. În opinia mea, sunt absolut jenanți. Da, trag bine, prea bine, însă sunt extrem de dezorientați în majoritatea timpului. De multe ori se „defectează" și ajung să alerge după modele random, ca niște găini turbate, fără sens, trag în toate părțile și trebuie să-i împuști. Poate e presiunea psihologică, cine știe. De cealaltă parte, AI-ul colegilor de detașament este unul de turmă. Hai Travers, du-te Travers, fă Travers etc. Trag aiurea și 98% din damage rămâne pe umerii tăi. Mai mult decât atât, uneori avansarea lor nu depinde de inamicii din față, dacă sunt sau nu sunt, ci de tine, de parcă ai fi tatăl lor. Asta doare atunci când îți place să snipuiești.



Planul de dezvoltare

Acum, ceea ce a fost introdus nou în Airborne este sistemul de experiență. Cu cât folosești mai mult o armă, cu atât dobândești mai multă experiență. De asemenea, depinde și cum o folosești. La headshot-uri sau când omori rapid 3-5 inamici, experiența dobândită se dublează sau triplează. Pe armă e figurat acest lucru cu o altă culoare. Când



arma se umple, faci level up pe ea și primești un upgrade. Acest upgrade poate fi un amortizor de recul, un încărcător mai șmecher, cartușe mai bune, lunete, baionete, grenade inteligente, lasere, plasmă (ehehehehe) etc. Încă nu am înțeles de ce pentru sniper gun primești un aruncător de grenade în locul unui stabilizator de mișcare. Aha, ți se dă voie să-ți ții respirația, poate de aia. Oricum, aveți o grămadă de arme și veți face misiunile de o sută de ori până când o să fiți de level 3 pe toate. Baftă, că io nu am răbdare... sau, ah era să uit, la fel funcționează și atunci când jucați online (aici urma să fac cu ochiul, dar încă nu avem Levelessenger). Asta nu e tot. Fiecare misiune o veți termina cu un rating, în funcție de rata voastră de supraviețuire, de cea a colegilor și în special în funcție de numărul de gloanțe pe care le-ați folosit, cu ce scop și dacă da, unde le-ați depozitat (cap, torso, membre sau mediul înconjurător). Dacă mergeți bine, cele câteva medalii care vă sunt fluturate prin fața ochilor s-ar putea să poposească pe piepturile voastre vânjoase sau doar proeminente, pline de păr sau puf, în funcție de tot felul de parametri personali. Evident, în single player nu prea au valoare, dar „ze uberness"-ul online este important chiar și pentru cei mai puțin frustrați dintre noi. Și nu veți putea juca online decât cu versiunea aia pe bani, care de obicei nu se cumpără de la piață. Nici măcar în LAN... Lasă că știu eu la ce vă gândeați... All Seeing Eye, Kazaa, Hamachi sau altele... Așa că faceți voi un raid la părinți, rude, soții sau bancă și puneți mâna pe loot cu care apoi le puteți face programatorilor de la EA viața mai ușoară. Io zic că merită.

După război...

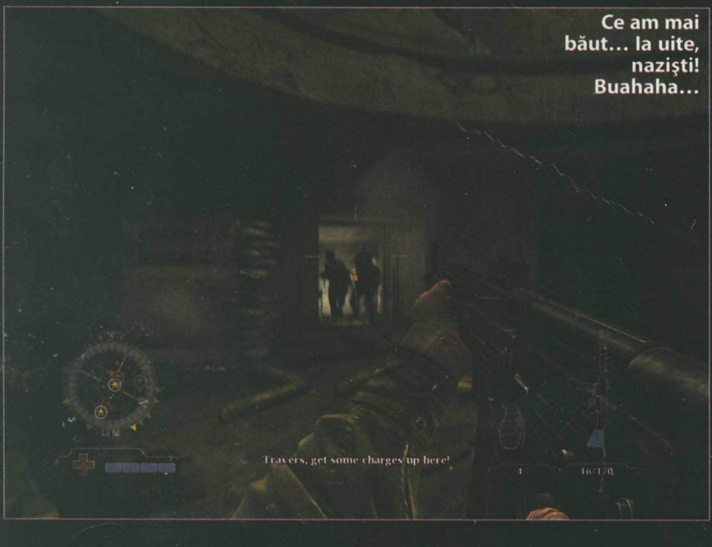
... e nasol în general. Bucuria generală nu compensează golul din stomac. Așa că să vorbim de lucruri mai frumoase, ca de exemplu engine-ul grafic. Pe acesta l-ați mai văzut chiar și la televizor. E Unreal 3, engine care este folosit cu mult, mult succes în jocul de față. Chiar nu am ce comenta. Jocul arată superb, dat fiind faptul că nu-l jucați pe cine știe ce râșniță, ca de exemplu calculatorul de 100 de dolari care de fapt e de 150 și la noi a ajuns la 200 (sper că glumesc). O idee bună, dar nu e cazul pentru ea într-o țară în care dai 200 de dolari pe trei ciocolate și un salam la supermaket. Noi dăm banul pe sisteme de la 500 de euro în sus, chiar dacă trebuie să garantăm cu casa ca să-i facem rost. Oricum, pe o placă video de la GeForce 6600GT în sus ar trebui să-l adaptați să meargă decent. Recomandabile sunt Windows Vista și o placă video DirectX 10 ca să vă umeziți pantalonii de calitatea shader-elor și a perspectivei. Eu nu m-am avântat până acolo, mai ales pentru că momentan celelalte două perechi de blugi sunt la spălat. Ca voci, se vorbește puțin și același lucru, tiparele filmelor de război americane fiind urmărite cu acuratețe. Nimic special. Așadar, nu trebuie să știți prea multă engleză. Mai departe... cam asta e. Ar mai fi una, două de zis, dar timpul dedicat emisiunii noastre a luat sfârșit. Nu pot garanta că va mai apărea vreuna.

■ **Locke**

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** EA Games ▸ **Distribuitor** EA ▸ **Ofertant** Best Distribution, www.gameshop.ro ▸ **Procesor** P 2 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 256 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.ea.com/moh/airborne

Grafică	9
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	8

8



Ce am mai băut... la uite, naziști! Buahaha...



Hamburgul de sub parașută



Medieval II: Total War Kingdoms

It's good to be Saladin!

Trebuie să îmi recunosc surpriza absolută în ce privește Medieval II: Total War Kingdoms. După ce am văzut Creative Assembly ieșind de-a lungul vremii cu expansion-uri mai mult sau mai puțin onorabile la fiecare iterație a seriei Total War, așteptările mele erau la nivelul a ceea ce Mongol Invasion, Viking Invasion, Barbarian Invasion și Alexander ne-au adus: câte o campanie interesantă, în care acuratețea istorică era discutabilă, iar satisfacțiile jucătorului nu difereau mult de cele oferite de jocul de bază. Ar fi, într-adevăr, de remarcat frumusețea invaziei mongole, amplificată de noutatea seducției genului de simulare lansat de Shogun: Total War (un joc de senzație, o senzație aproape fizică).

Mai încolo, numai Barbarian Invasion a putut fi considerat un expansion cu adevărat spectaculos, iar asta nu doar pentru momentul în care se desfășura – căderea Romei și ridicarea Bizanțului – cât mai ales pentru că aducea pe noul engine tactic, lansat de Rome Total War, ceea ce lipsea în jocul original: cavaleria. Da, trupe călări erau și în RTW, dar numai în Barbarian Invasion au apărut unitățile de cavalerie puternice, variate și bine echipate, ce-și puteau îndeplini rostul de element de impact impresionant, eficace și elegant, inclusiv la nivelul spectacolului, al show-ului unei manevre strălucite de cavalerie.

După un expansion foarte discutabil sub multe aspecte, Alexander, eram ușor sceptic în ce privește capacitatea Creative Assembly de a-și aduna forțele pentru tradiționalul expansion ce se cerea după cel mai recent titlu Total War. Mai ales după ce am aflat că deja se lucrează de oarecare timp la următorul TW, anume Empire, mi-am spus că e greu să faci din Kingdoms cnut și să mai și pocnească. Ei bine, m-am înșelat.

După Cruciade, potopul...

În primul rând, când am văzut, frate, cătamai materialul se instalează pe HDD, m-a luat cu fiori constructivi. Nu e vorba de cantitate, ci de faptul că fiecare secțiune din cele patru ale expansion-ului Kingdoms este instalată separat și are propriul său shortcut pe desktop. Sincer, asta m-a surprins, dar pozitiv, pentru că, deși este o modalitate ușor invazivă de a-ți oferi un acces cât mai simplu la fiecare campanie în parte, măcar este practică. Totuși, nu vezi des, sau deloc, jocuri care să-ți pună patru shortcut-uri proaspete pe ecran, așa, dintr-un foc... Dar nu este un foc de paie, căci fiecare în parte din cele patru componente ale expansion-ului Kingdoms este suficient de consistent și interesant pentru a constitui un expansion de sine stătător!

Avem, așadar, un Kingdoms Crusades, Kingdoms Americas, Kingdoms Brittania și Kingdoms Teutonic. Dacă este să le așez după importanța lor (în opinia mea), aș spune că acest expansion a fost creat pornind de la ideea că vor să includă în el Cruciadele, dar nu

Tărăboi în Ierusalim



Superba cavalerie arabă




Fierbând în conserve de oțel – Cruciații


Urmărirea din serai

puteau să omită nici cavalerii teutoni, care dau și ei foarte bine pe orice prezentare comercială – mai ales grafică – a jocului. Nu îmi explic de ce au mai simțit nevoia să includă și Britania în toată afacerea, dar, bănuiesc că există o bază de fani în spațiul anglo-saxon pentru care acesta era un atu. Cât despre partea cu Americile, cheltuirea efortului de producție cerut de prezența ei în acest pachet va rămâne pentru mine o mică enigmă cucuietă.

Oțel vs. mătase

După mine, partea cea mai interesantă din acest expansion și mai consistentă sub aspectul realismului istoric este Crusades. Orientul Mijlociu pe la 1200 este scena desfășurării ultimelor două Cruciade, destul de confuz amestecate în acest expansion, dar asta nu importă, ceea ce contează este cât de bine a fost redat momentul sub aspect tactic și strategic. Iar aici, trebuie să o spun, ni se oferă una din cele mai credibile experiențe Total War de până acum. Și nu mă refer la realismul istoric, ci la reconstrucția veridică, jucabilă pasional, a unui conflict de tipul Cruciadei.

Există cinci facțiuni, două islamice și trei creștine: Arabii, Selgiucizii, Antiohia, Ierusalimul și Bizanțul. Diferențele între armatele cruciate și cele islamice sunt semnificative tactic. Creștinii pun accentul pe infanterie și cavalerie grea, lentă, în armuri impresionante, trupe al căror impact frontal este foarte puternic, de nestăvilit. În schimb, islamicii se bazează pe mobilitate și viteză, pe inventivitate și viclenie.

Reușita importantă a acestui joc constă în faptul că reconstituie diferența marcată de dotare materială și filozofie tactică pe câmpul de luptă, existentă între cele două mari tabere, cea creștină și cea musulmană. De aici se inițiază „drama” unei campanii în Crusades, aici se află elementul care dă viață și atractivitate acestui expansion. Pe deasupra, avem ca parte beligerantă și un Bizanț pe ducă, gonflat oarecum de complezență pentru a „pipăra” și mai bine campania Cruciadelor. Trebuie să recunosc faptul că facțiunea bizantină este excelent gândită ca parte inițial neutră, formidabil dotată cu trupe variate, singura capabilă de a cuprinde în armatele sale atât forța trupelor grele, în armuri, cât și viteza și mobilitatea unităților ușoare.

Mai pe flancuri, băieți

Din fericire, jocul nu presupune o atenție deosebită pentru partea economică a lucrurilor. Trebuie doar să faci în mod mecanic upgrade-uri la clădirile și îmbunătățirile funciare aducătoare de bani, iar aceștia vor curge în trezorerie fără prea multă bătaie de cap. Asta nu ar fi fost o treabă cușeră într-o campanie clasică de Medieval II, dar în acest expansion este exact ceea ce trebuie – îți permite să te concentrezi pe luptă, pe tactică, pe feeling-ul extraordinar pe care îl ai la conducerea unei armate superb reconstituită de meseriașii de la Creative Assembly. Ba chiar, după cum am descoperit pe parcursul campaniilor, banii se pot face foarte bine din răscumpărarea prizonierilor capturați în bătălie, ceea ce se potrivește numai bine cu accentul pe luptă pus în acest expansion.

Există, însă, o problemă. Unitățile de cavalerie au fost micșorate, atât ca număr de soldați aflați în componența lor, cât și sub aspectul forței, al parametrilor de atac, șarjă și defensivă. Poate că această decizie a producătorilor a fost înțeleaptă, au echilibrat un câmp de bătălie pe care cavaleria tindea să devină dominantă în defavoarea infanteriei – ceea ce nu dădea bine nici la gameplay, nici la adevărul istoric (legends aside).

Dar, AI-ul nu a aflat despre modificările operate de producători. Adică, el continuă să atace frontal cu minunatele lui trupe de Cavaleri


Gloria Mundi


Sic Transit Gloria Mundi



Muad'Dib! Muad'Dib!



Ierusalimul liberat

Templieri, Ospitalieri, de Ierusalim sau de Antiohia, chiar dacă în fața sa se află unități de sulițași, dispuși, eventual, în vârful unei pante... Din păcate, cavaleria AI-ului nu flanchează aproape deloc, ceea ce conduce la măceluri cumplite și la pierderea sigură de către computer a unor bătălii foarte dificile, altfel, pentru jucătorul uman.

Gherila e terorism?

În schimb, a lupta de partea islamică este o încântare. Trupele de arcași călări și cavalerie ușoară sunt excepționale, mobile și rapide, putând fi folosite perfect pentru învăluirea inamicului și erodarea lui printr-o ploaie de săgeți. O experiență deosebită sub aspect tactic, deranjată puțin numai de faptul că motorul strategic al jocului nu oferă suficient suport aspectului de gherilă al luptei arabilor în deșert. Să mă explic.

La momentul actual, în ecranul strategic din Total War, o armată aflată în deșert nu va adopta poziția de ambuscadă, decât dacă se află într-o pădure. Dar de unde pădure în deșert? Asta face ca armatele tale islamice să nu poată, practic, executa ambuscade. Or, dat fiind relieful specific zonei, arabii ambuscadau foarte des trupele cruciate, folosind deseori tactici de gherilă – atac rapid cu cavalerie ușoară și retragere la fel de rapidă care nu lasă timp unui convoi inamic să se organizeze și să contraatace. Este drept, nu te oprește nimeni să ataci haiducește o armată folosind câteva unități de arcași călări, dar, și aici este o problemă.

În primul rând, nu ai beneficiile ambuscadei (care surprinde inamicul în marș, trupele sale nu sunt așezate într-un dispozitiv de luptă, deci sunt mai vulnerabile). În al doilea rând, dacă ataci numai folosind cavaleria ușoară echipată cu arcuri, obiectivul este să faci rapid cât mai multe victime de la distanță, eventual să lupți corp la corp cu niște unități inamice ușoare și să fugi cât mai repede de pe câmpul de luptă, cu pierderi minime.

Din nefericire, chiar dacă manevra este o reușită în ce privește pierderile cauzate inamicului, trupele tale nu au câștigat o bătălie - aceasta echivalează cu o fugă de pe câmpul de luptă, iar trupele tale care s-au retras inteligent după un atac de gherilă și generalul care le conduce primesc penalitățile specifice „rout"-ului din lașitate. Deci, jocul nu este adaptat tocmai la un tip de luptă ce a caracterizat Cruciadele și care a asigurat succesul musulmanilor.

E bine să fii Saladin

Așa cum am mai spus, poate că pachetul de expansiune Kingdoms nu este excepțional sub aspectul realismului istoric. Poate că teutonii sunt un pic prea tare umflați ca putere și importanță. Poate că Britania Evului Mediu ne interesează prea puțin. Poate că partea cu Americile este o umplutură exotică – și cam atât, dat fiind că nici tacticile de gherilă specifice indienilor nu sunt sprijinite de engine-ul strategic Total War actual.

Dar, oricare din voi va găsi cel puțin două campanii interesante din toate cele patru. Eu zic că printre acestea se vor afla și Cruciadele, poate cea mai mare surpriză plăcută făcută de un expansion de Total War, cu toate minusurile sale. Este de apreciat la expansion-ul Kingdoms cantitatea de istorie și luptă pe care o oferă și succesul cu care profită de aerul de legendă al unora dintre campanii. Iar faptul că, la scrierea acestor rânduri, tocmai a apărut un mod „semioficial" care permite multiplayerul hotseat, poate fi o veste bună pentru cei care visează la o campanie multiplayer PvP în timp real, cu puține facțiuni (4-5) implicate și desfășurată într-o arie geografică restrânsă, taman precum sunt campaniile din Kingdoms...

■ **Marius Ghinea**

Gen RTT + TBS ▸ **Producător** Creative Assembly ▸ **Distribuitor** SEGA ▸ **Ofertant** TNT Games, Tel. 021-345.55.05 ▸ **Procesor** Intel P4 2,4 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.totalwar.com

Grafică	10
Sunet	10
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	9

9,4





Puterea performanței!

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra I4000 bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra I4000



Procesor:	Intel® Core™ 2 Duo E4300
Placă de bază:	MB 775 Gigabyte Chipset P31
Memorie:	DDR2 2G
HDD:	250 Gb
Unitate optică:	DVD-RW
Placă video:	Gigabyte 8500GT
Tastatură:	LOGITECH DELUXE 250 BLACK
Maus:	LOGITECH S96-BLACK OEM
Altele:	Card reader

intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

LOKI

O să vă scutesc de tradiționalul discurs despre Diablo 2 și zecile de clone care n-au reușit nici măcar să-i sufle în tălpi. O să vă povestesc, în schimb, despre o mână de indivizi care au încercat să cloneze clonele lui Diablo 2. Lead designer-ul, dacă mai țin bine minte, declara candid într-un interviu că el și ceilalți oameni de la Cyanide s-au săturat să stea după fundul lui Diablo III și și-au făcut de lucru ca să-și (și să ne, deși nu au prea reușit) mai îndulcească așteptarea. Rezultatul? Un H&S cu rădăcinile înfipte adânc în miturile scandinave, egiptene, aztece și grecești, care ar fi fost probabil privit ca o noutate dacă ar fi apărut înaintea lui Titan Quest, o altă clonă de Diablo care a apelat la mirajul mitologiei pentru a-și crea o bază solidă de fani.



Mugur de Paloş

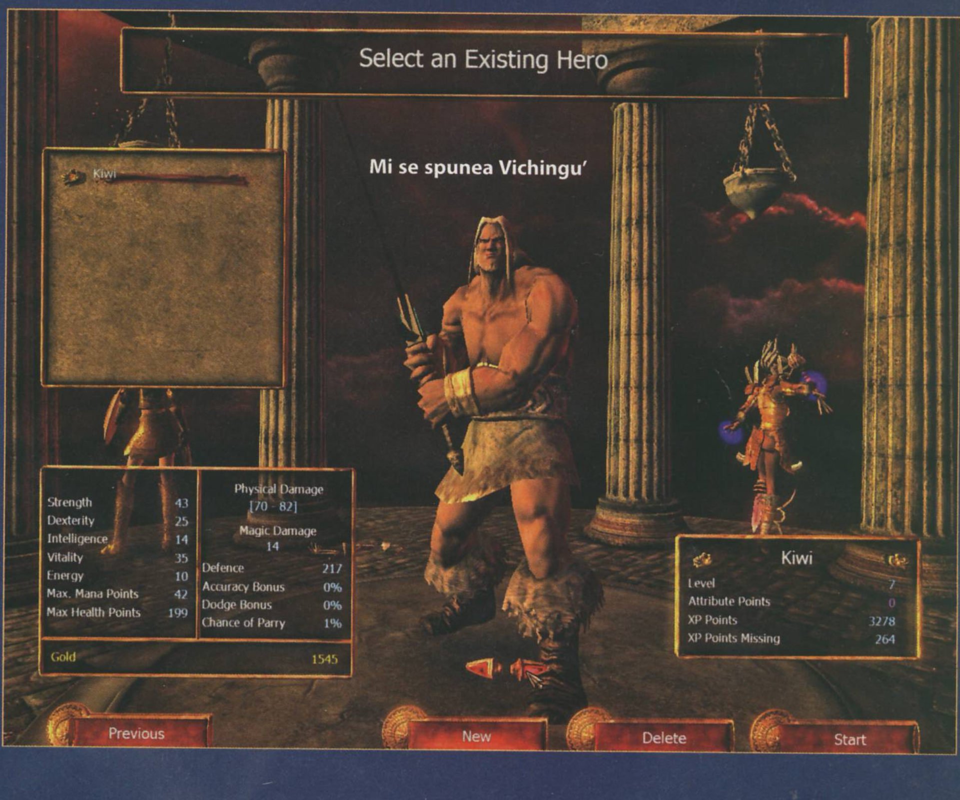
Seth al nostru, carele zaci în piramidă

După cum spuneam mai sus, Loki aduce în centrul atenției miturile a patru popoare forjate intens de Industrie. „Generația Xena" va fi încântată peste măsură de ghiveciul mitologic în care au fost amestecate miturile grecilor, aztecilor, egiptenilor și ale scandinavilor. Pe scurt, Seth, zeul egiptean al haosului și al morții (aici aș avea ceva de comentat, dar aveți Wikipedia la îndemână și vă puteți informa și singuri despre apucăturile tovarășului zeu), cătrănit nevoie mare, sătul de atâția scarabei și dune și tare nemulțumit de aria restrânsă în care este obligat să-și desfășoare activitățile zeiești, sparge barierele timpului, spațiului și ale bunului simț și dă buzna în colibele zeilor venerați de celelalte trei civilizații, unde seamănă haos, lacrimi și durere. Cu alte cuvinte, în Loki sunt aruncați claie peste grămadă zecile de zei și eroi greci, egipteni, azteci și nordici, iar tu ești călare pe ei. Măria Ta, jucătorul, ești invitat pentru a nu știu câta oară să faci curățenie generală și să-l pui pe șturlubaticul Seth înapoi în piramidă. Scenariu clasic de Xena, Hercule sau de action/RPG, care nu ne deranjează prea mult atât timp cât reușește să ne ofere patru clase de personaje, câte unul pentru fiecare popor, o galerie pestriță de NPC-uri gata să ne mângâie cu o vorbă bună și cu un questuleț sau două și o scuză acceptabilă pentru un măcel de proporții epice.

Cei patru care-au speriat Egiptul

Dacă vă hotărâți să scăpați universul de Seth, vă sunt puse la dispoziție patru personaje, câte un reprezentant pentru fiecare popor chinuit de Seth. Viking-ul, o namilă impresionantă (poate cea mai supărată brută din toate H&S-urile), aplică fără milă legea pumnului. Luptătoarea aleasă de greci este puțin mai finuță, dar la fel de eficientă. Magul egiptean azvârle vrăji ofensive în stânga și-n dreapta, iar șamanul aztec (aztecă, de fapt…) invocă o întreagă menajerie de creaturi însetate de sânge. Fiecare personaj începe jocul în sânul poporului care i-a dat naștere. După ce faceți ordine în propria ogradă, sunteți liber să le faceți câte-o vizită „vecinilor". În orice ordine doriți. Creaturile au păcătosul obicei de a crește în nivel odată cu voi, așa că ordinea în care doriți să salvați lumile contează prea puțin.

Deși sursa principală de experiență este fauna neprietenoasă, quest-urile nu trebuie neglijate, chiar dacă în mare parte nu sunt prea inspirate și sunt aruncate prin peisaj cam la întâmplare. De exemplu, războinicul meu scandinav de nivel mic a dat nas în nas după nici două ore de joc cu preaputernicul Tyr (a nu se confunda cu prea-preaputernicul Thor) și, puțin mai târziu, a trebuit să-l salveze pe mărețul Odin din ghearele lupului Fenrir. De obicei, trebuie să lași la urmă ce-i mai bun. Și, dacă ați studiat măcar puțin mitologia



Mi se spunea Vichingu'



Înger îngerașul meu



scandinavă, știți că Fenrir nu este chiar ultima cotarlă costelivă pe care să o servești jucătorului în prima jumătate a show-ului.

Valhaaaalaaaaa!!!

Dacă ați jucat mai mult de patru jocuri de acest gen, Loki n-o să vă rezerve aproape nicio surpriză. Quest-urile rezolvate și inamicii "rezolvați" ne aduc experiență, experiența duce la level-up. La fiecare level-up primim câte cinci puncte, pe care le vom pompa în atribute. Formula clasică lăsată moștenire de străbunicul Diablo. Arborele de skill-uri este puțin mai ciudat și trebuie „udat" cu credință. Credința este o „resursă" la fel de importantă ca și experiența și se câștigă aproximativ la fel. Adică măcelărind monștri și ducând questurile la capăt sau sacrificând obiecte magice. Când acumulăm destulă credință, primim un punct de skill pe care îl vom putea investi în arborele de skill-uri patronat de zeul pe care îl venerăm în acel moment. Fiecare personaj are de ales între trei zei. Alegerea nu este permanentă, se poate schimba la altarele întâlnite prin sate. Putem, bineînțeles să alegem calea ateismului, caz în care primim un bonus semnificativ la experiență, dar nu vom mai putea câștiga credință și implicit puncte de skill.

Demn de menționat (dar nu de ținut minte) ar mai fi și sistemul de „crafting". Obiectele pot fi făcute și desfăcute ca descântecele mamei Omida. Păcat că n-o să vă folosiți prea des de această facilitate. Rezultatele nu sunt din cale-afară de impresionante. Eu unul am preferat să renunț la serviciile fierarului și să-mi petrec timpul la „vânătoare". În rest, „deja-vu"...

Știu că arta e pentru cei slabi de înger și că un adevărat războinic nu se lasă păcălit de confort, dar interfața din Loki ar intimida până și un spartan. Quest-urile sunt aruncate claie peste grămadă într-o ferestruică, iar inventarul clasic din RPG-uri a fost înlocuit de o minunată listă la fel de impresionantă ca o carte de telefon. Obiectele din inventar nu sunt reprezentate grafic și capătă o „față" 3D doar când le mângâiem numele cu mouse-ul sau le echipăm. Având în vedere că spațiul de depozitare este imens, cred că în inventar o să vedeți mai mult text decât în dialoguri.



Comisia de recrutare



Lupule, pasăre sură

Loki care nu se văd se uită

Nu vi-l recomand dacă nu sunteți un împătimit al genului. În mod sigur n-o să pierdeți nimic dacă-l ratați. Diablo 2 e încă în magazine și la un preț mult mai mic, deci dacă vreți să vă relaxați alături de un H&S, eu zic să mergeți direct la sursă. Dacă mitologia este slăbiciunea voastră și vă înmuiați de tot când o voce cavernoasă pronunță la întâmplare nume celebre din panteonul grecesc sau egiptean, vă sugerez să vă îndreptați atenția asupra lui Titan Quest. Totuși, fanaticii genului s-ar putea să aprecieze efortul celor de la Cyanide mai mult decât l-am apreciat eu. Cu toate defectele sale, Loki este un H&S aproape decent. Singura lui problemă majoră este că pe lângă el mai există alte câteva zeci de H&S-uri decente și vreo trei de referință.

■ **cioLAN**

▸ **Gen** Action/RPG ▸ **Producător** Cyanide Studios ▸ **Distribuitor** DreamCatcher ▸ **Procesor** P 2,4 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128MB, PS 2.0 ▸ **ON-LINE** www.loki-game.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	7
Storyline	6
Impresie	6

6,5

TIGER WOODS PGA TOUR® 08

Cu crosa pe dealuri

Anul trecut, Tiger Woods PGA Tour a dezamăgit prin faptul că era aproape acelaşi joc ca versiunea 06. Chiar nu am putut să găsesc un motiv pentru care să recomand cumpărarea jocului. Poate doar în cazul în care nu aţi fi avut versiunea anterioară, dar şi aşa aş fi ezitat, luând în considerare diferenţa de preţ. Nu ştiu cât de mult au suferit încasările EA din acest motiv, însă partea bună este că producătorii au încercat în acest an să-şi repare greşeala şi, în primul rând, să evite valul de review-uri negative.

Aveţi încredere?

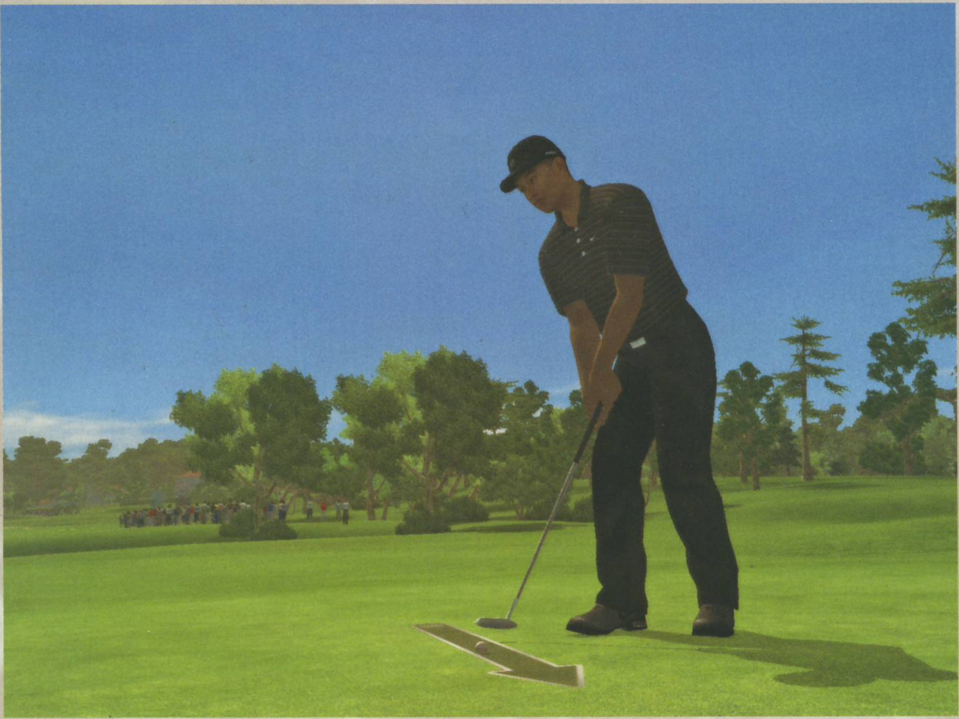
Schimbarea cu cel mai mare impact în desfăşurarea partidelor de golf din Tiger Woods PGA Tour 08 este introducerea „încrederii" ca factor de influenţă al loviturilor. În momentul în care ne pregătim pentru o lovitură, un indicator ne arată cum variază încrederea în funcţie de cât de riscantă este lovitura, de crosa folosită, de skill-urile jucătorului şi de cupa (gaura) la care jucăm. Calculul încrederii ia în considerare şi felul în care ne-am descurcat în trecut în condiţii asemănătoare. Cât de bine am lovit cu crosa respectivă, ce rezultate am scos la acea cupă etc. „Încrederea" înlocuieşte „riscul", introdus anul trecut şi mai adaugă câţiva factori care ne fac să acordăm atenţie fiecărei lovituri, pentru că de acum totul se „înregistrează" şi totul se „decontează". Dacă încrederea este mică înaintea unei lovituri, şansele ca mingea să ia o traiectorie nedorită sunt destul de mari, aşa că nu fiţi prea optimişti şi încercaţi să nu vă asumaţi acest risc. Acest factor de influenţă nu este luat în considerare în partidele online, producătorii justificând decizia prin dorinţa de a oferi şanse egale tuturor jucătorilor. Cred că ar fi fost mai interesant cu „încredere" şi în online sau cel puţin dacă am fi putut să optăm pentru aşa ceva. În rest, loviturile se execută după aceeaşi schemă logică. Luând în considerare vântul, distanţa, diferenţa de nivel şi bineînţeles încrederea, ne alegem crosa sau urmăm recomandarea asistentului, potrivim direcţia, alegem tipul de lovitură şi încercăm să lovim cât mai precis mingea. Dacă dorim, putem să şi exersăm lovitura (tasta P) şi astfel, privind analiza oferită după fiecare lovitură, putem să ne dăm seama cum trebuie să mişcăm mouse-ul pentru un rezultat cât mai bun. De asemenea, cu tasta E vedem zona în care va ajunge mingea în funcţie de tipul loviturii, crosă şi vânt. Cei de la EA ne-au dat un motiv destul de serios, încrederea, să ne pregătim cât mai atent fiecare lovitură. Despre AI nu sunt prea multe de spus, el respectând valoarea jucătorului pentru care „gândeşte" şi chiar transferă într-un mod corect calităţile acestuia pe terenul de joc. Oricum, un lucru este valabil pentru toată seria de simulatoare sportive de la EA. Este mult mai distractiv în multiplayer, mai ales în cazul fericit în care jucătorii sunt de valori apropiate.



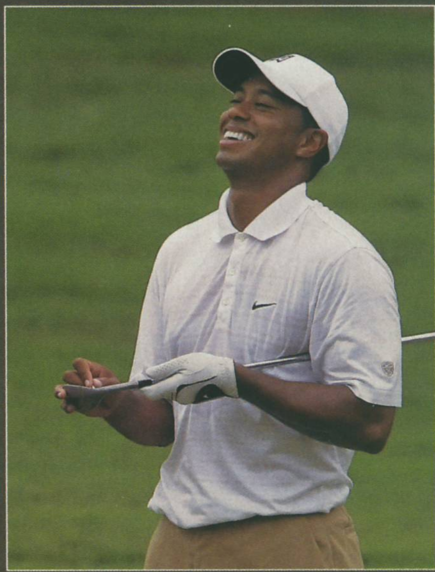
Gândit să ţină până la 09

Dacă vă place golful, nu prea aveţi şanse să vă plictisiţi în Tiger Woods 08. Pe lângă timpul petrecut cu customizarea jucătorului, avem nu mai puţin de cinci moduri de joc, plus „Play Now" şi multiplayer în LAN sau online. O ofertă care asigură o rejucabilitate îndelungată acestei ediţii din Tiger Woods PGA Tour. Aşadar putem să facem carieră în PGA Tour, să participăm la FedEx Cup, ne putem antrena, putem să organizăm partide selectând chiar şi cele mai mici detalii şi să participăm la Tiger Challenge, mod de joc la sfârşitul căruia îl vom înfrunta chiar pe cel care dă titlul acestui joc. Până atunci însă





Tiger Woods



Născut în data de 30 decembrie 1975, Eldrick „Tiger" Woods s-a apucat de golf la vârsta de doi ani, iar la cinci ani a apărut în revista Golf Digest şi în emisiunea postului ABC, „That's Incredible". Începând de la opt ani a câştigat cam tot ce se putea la amatori, pentru ca în 1996 să intre în circuitele dedicate profesioniştilor. Până acum a câştigat 82 de turnee, din care 13 în cele patru mari turnee de golf: The Masters, U.S. Open, The Open Championship (British Open) şi PGA Championship. Doar din turneele PGA a câştigat peste 75 de milioane de dolari, averea lui fiind estimată la peste jumătate de miliard de dolari. Cei care nu au altceva de făcut decât să analizeze viitorul sportivului au calculat că este posibil ca doar din pensia oferită de Professional Golfers Association of America acesta ar putea încasa un miliard de dolari, devenind astfel primul sportiv cu această „performanţă". Tiger Woods este implicat în mai multe proiecte umanitare, majoritatea îndreptate spre tineri talentaţi, dar fără posibilităţi materiale. De curând a apărut şi un zvon potrivit căruia Tiger Woods ar dori să investească într-un teren de golf în apropiere de Braşov. Yeah right!

trebuie să parcurgem o hartă compusă din 86 de partide, grupate în 12 hexagoane de câte 7 evenimente, plus două partide amplasate în extrema opusă faţă de punctul de start. Putem să o luăm „direct", să evităm anumite partide sau putem să le luăm pe toate la rând şi astfel să acumulăm mai mulţi bani şi experienţă. Pentru a nu ne plictisi, producătorii au gândit pentru acest mod un număr destul de mare de genuri de partide şi condiţii de victorie şi putem spune că acest mod de joc este atât consistent, cât şi distractiv. Cupa FedEx ne pune faţă în faţă cu cei mai buni jucători de golf din lume şi chiar dacă putem să ne înscriem în orice moment este recomandat să aşteptăm până skill-urile jucătorului şi jocul nostru au ajuns la un nivel ridicat. Aici partidele sunt lungi, adversarii puternici, dar şi premiile pe măsură, de la 7 milioane de dolari în sus. Bani cu care putem să golim magazinul jocului, ca de obicei plin cu diverse echipamente şi accesorii. PGA Tour este locul în care putem să facem o strălucită carieră în Tiger Woods 08 şi scopul nostru este „from zero to hero".

Nu putea să lipsească Game Face-ul, cel mai complex editor pe care l-am văzut într-un joc. Se pare că în variantele next-gen ale acestui joc, pe Xbox 360 şi PS3, putem chiar să folosim o poză de-a noastră. Tot în acest editor, în care am putea să ne pierdem cu uşurinţă cu orele, îmbunătăţim skill-urile jucătorului (power, long game, short game, putting) folosind punctele de experienţă primite la sfârşitul fiecărei partide.



Hole 9

Grafica este îmbunătăţită, însă nu vă gândiţi la schimbări spectaculoase. Gazonul şi vegetaţia de pe marginea traseelor par mai naturale, iar jucătorii au mai primit câteva poligoane în plus. Sunetul ne transmite aceeaşi senzaţie de linişte şi calm în timpul loviturilor, iar reacţia celor prezenţi pe marginea traseului trădează reuşita sau eşecul. Pentru un simulator de golf, putem să ne declarăm mulţumiţi de cum arată TW 08 şi mai ales de faptul că jocul se mişcă foarte bine şi pe sisteme mai vechi, fiind bine optimizat. Pentru cei care ţin neapărat la grafică există şi variantele de 360 şi PS3, care s-au distanţat considerabil de PC din acest punct de vedere. Cei doi comentatori se vor a fi dumb guy şi wise guy, dar duc mai mult spre un dumb and dumber reloaded. Unul dintre ei îşi dă cu părerea la fiecare lovitură, dar din păcate de multe ori te îndrumă greşit. Şi dacă ţinem cont că jucătorul nu ar avea cum să audă acest comentariu, ar fi mai realist dacă s-ar renunţa la el sau cei doi s-ar rezuma la a-şi da cu părerea după lovitură. Bineînţeles, situaţia se rezolvă foarte uşor din opţiunile jocului.

În ciuda diferenţelor mici pe care le oferă uneori faţă de versiunea anterioară, seria Tiger Woods reuşeşte cel mai bine să ne introducă în atmosfera acestui joc şi chiar să ne facă să simţim spiritul acestuia. În continuare susţin că Everybody's Golf este cel mai distractiv joc de golf, dar trebuie să recunosc că Tiger Woods este cel mai apropiat de simularea acestui sport.

■ **Rzarectha**

▸ **Gen** Simulator de golf ▸ **Producător** EA Tiburon ▸ **Distribuitor** EA Sports ▸ **Ofertant:** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,6 GHZ ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.easports.com/tigerwoods08

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	8

8,2

Obscure II

Liceenii în alertă

Silent Hill, Project Zero, Forbidden Siren, Resident Evil, Dino Crisis. Ce au aceste titluri în comun? Sunt crema cremelor în materie de survival horror şi toate vin din Japonia. „Rasa" albă s-a dovedit mult mai timidă decât am fi crezut după ce i-am urmărit evoluţia în timp şi nu a contribuit la creşterea ratei infarcturilor decât cu o mână de titluri, dintre care doar puţine au reuşit să se apropie de calitatea „produselor" asiatice. Un Call of Cthulhu ici, un Condemned dincolo... în rest tăcere. Obscure, copilul studiourilor franceze Hydravision, s-a ridicat la înălţimea numelui şi a reuşit să treacă aproape neobservat deşi este primul şi singurul survival horror care poate fi jucat în multiplayer. Deloc descurajată de obscuritatea în care s-a învârtit primul joc, Hydravision ne-a pasat un sequel: Obscure II.

Iarba dracului

Jocul începe în maniera clasică a unui film horror (sau a unei comedii, nu poţi fi sigur ce e decât atunci când au murit mai mult de jumătate dintre actori) cu adolescenţi. Corey şi Mai, două dintre cele şase personaje „controlabile", discută relaxaţi despre chiolhanul iminent din casa frăţiei AlphaGammaF=m*a. Odată ajunşi în miezul petrecerii, beuturica spirtoasă, discuţiile adolescentine uşor cretine şi pline de bravadă care bântuie comediile (slabe) cu studenţi şi, în final, o buruiană feroce îi cauzează tânărului Corey un leşin prematur care-l transportă instant într-o lume extrasă cu forcepsul din Silent Hill. După o excursie („trip" pe limba narcomanului saxon) scurtă şi un mic scandal cu baubaul local, Corey şi Mai se trezesc la realitate. Însă, după ce-ai gustat din iarba dracului, realitatea nu va mai fi la fel. După puţin timp, cei doi realizează cu stupoare că monştrii din coşmarul indus de buruiana consumată au invadat campusul.

Unde-s doi, frustrarea creşte

La fel ca fratele său mai bătrân, Obscure II este un survival horror clasic şi „se joacă" aproximativ la fel. Cu singura diferenţă că nu bântui de unul singur pe coridoarele claustrofobice, ci eşti însoţit de un sidekick controlat de AI (sau de un partener uman, în cazul în care nu duceţi lipsă de aşa ceva). Ai la dispoziţie şase tinerei, fiecare cu abilităţile sale speciale, care se vor dovedi indispensabili în rezolvarea unor puzzle-uri.

Ca şi în primul Obscure, monstruozităţile care te pândesc la fiecare colţ sunt sensibile la lumină. Totuşi, puterea şi importanţa sfintei lanterne au fost limitate în Obscure 2. În această situaţie, bâta de baseball, crosa de golf sau tradiţionala drujbă se vor dovedi mult mai eficiente decât o mână de fotoni amărâţi. Drept urmare, pe alocuri, Obscure 2 va deveni mai mult action decât horror.

Spre deosebire de predecesorul său, care avea un sistem de salvare mult mai uman, Obscure II şi-a adus aminte că este un joc de consolă şi, ca orice joc (mediocru) de consolă, e musai să-şi chinuie jucătorii cu un sistem de salvare total cretin. Şi, de parcă n-ar fi fost de ajuns, la un save point poţi salva o singură dată. Când tovarăşul tău, din diverse motive (prostia lui sau a ta), este culcat la pământ, game over şi restart. Dacă aveţi ghinionul să vă aflaţi într-una dintre zonele mai măricele, care nu a fost binecuvântată cu un punct de salvare apropiat de locul şi data decesului. Producătorii, dornici să-şi ţină jucătorii „în întuneric" cât mai mult, au încercat să prelungească artificial durata de viaţă folosind cel mai vechi (şi enervant) truc din lumea jocurilor video. Măcar s-au dovedit a fi nişte buni francezi şi au ales varianta cea mai uşoară. Păcat.

Obscur

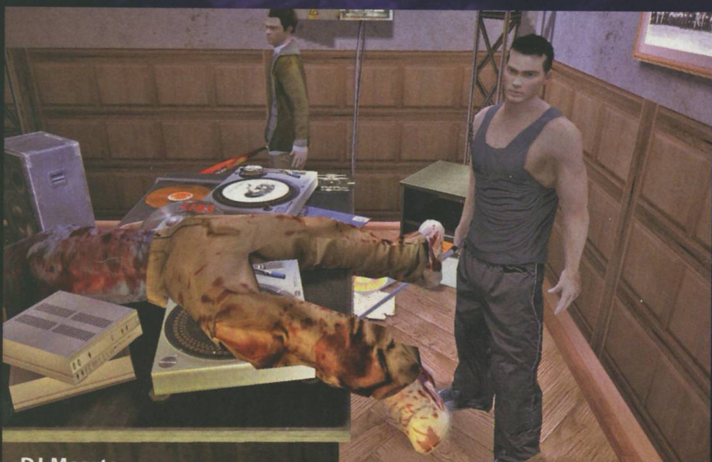
Nu-mi place s-o spun, dar primul mi-a plăcut mai mult. N-a fost extrem de original, dar a reuşit să creeze o atmosferă apropiată de cea a unui „produs" japonez (chiar dacă majoritatea elementelor sunt împrumutate din clasicii genului), a introdus multiplayer-ul în survival horror şi a dovedit că doi indivizi se pot speria la fel de tare ca unul singur. Obscure II, în schimb, nu aduce nimic nou nici seriei şi nici genului. Cu toate acestea, n-ar strica să-l încerci, mai ales dacă eşti un individ răbdător şi îţi plac la nebunie jocurile horror sau filmuleţele vechi cu adolescenţi ciopârţiţi de un drujbist cătrănit.

■ cioLAN

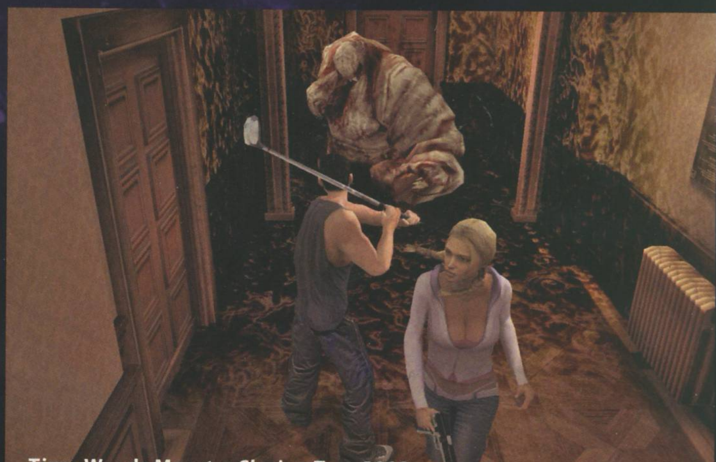
Gen Horror Action/Adventure **Producător** Hydravision Entertainment **Distribuitor** Playlogic **Procesor** P 1,4 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64MB, PS 1.1 **ON-LINE** www.obscure2.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	7
Storyline	7
Impresie	7

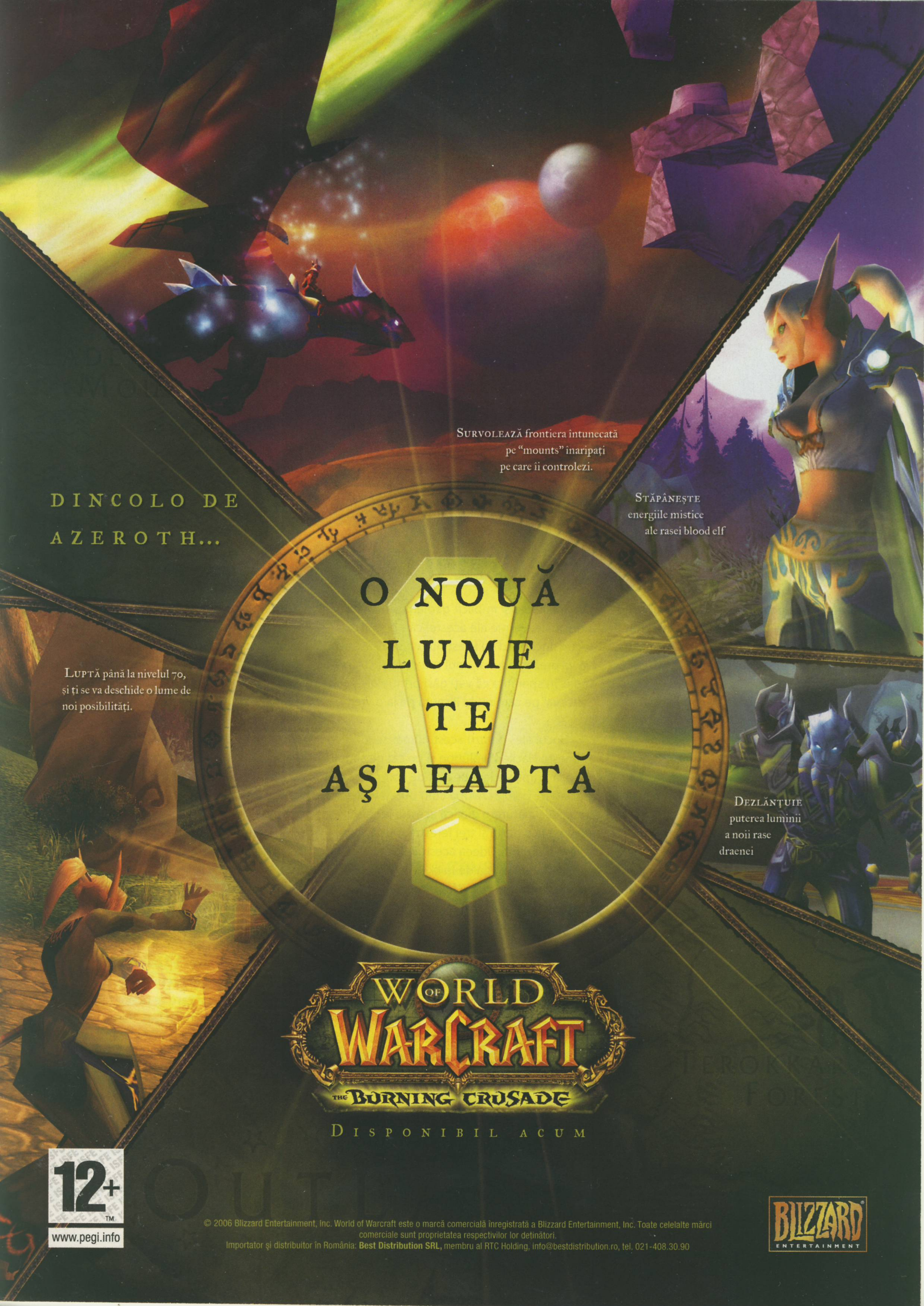
7



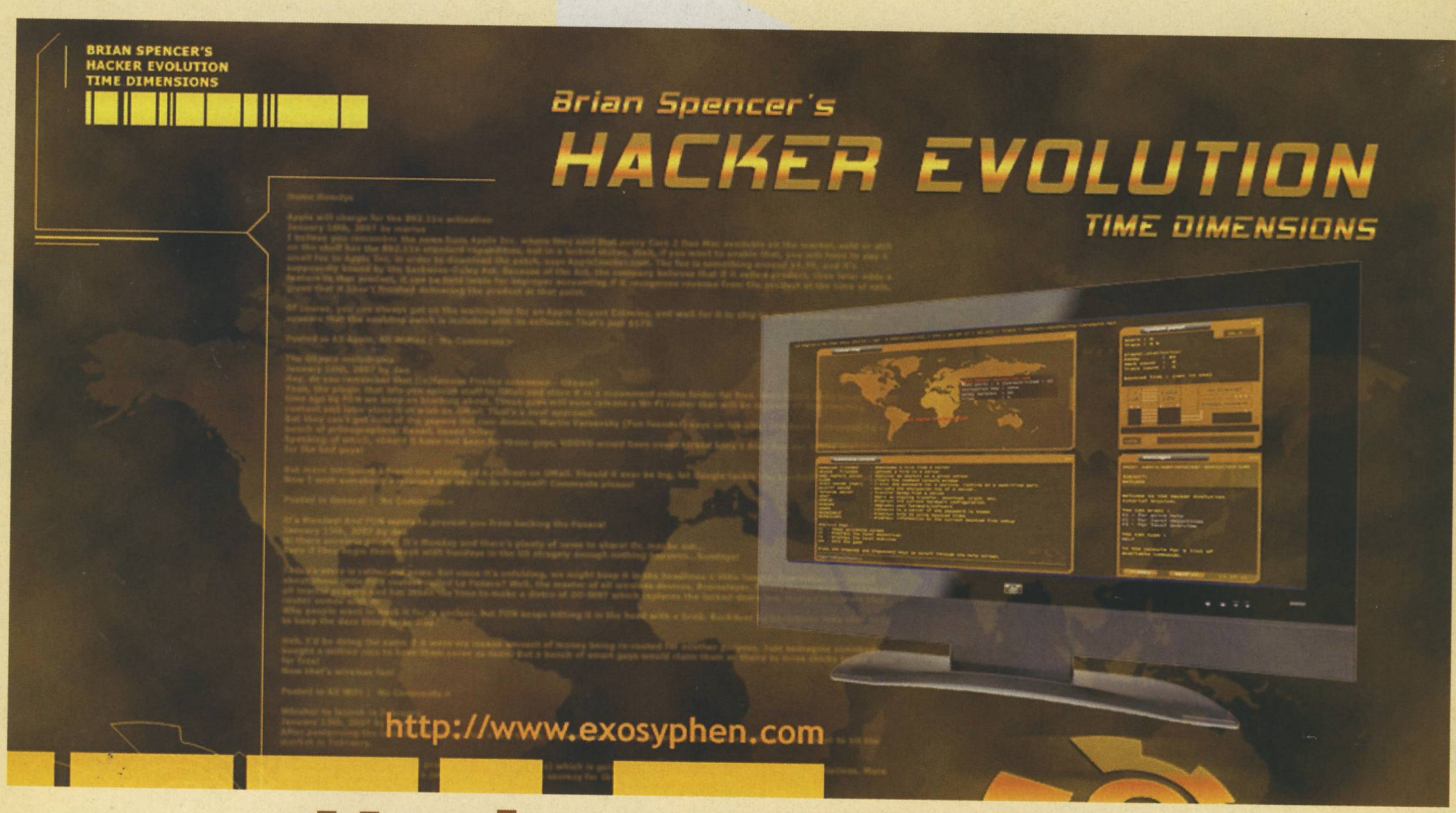
DJ Moarte



Tiger Woods Monster Slaying Tour 2008



DINCOLO DE AZEROTH...
SURVOLEAZĂ frontiera intunecată pe "mounts" inaripați pe care ii controlezi.
STĂPÂNEŞTE energiile mistice ale rasei blood elf
LUPTĂ până la nivelul 70, şi ţi se va deschide o lume de noi posibilităţi.
O NOUĂ LUME TE AŞTEAPTĂ
DEZLĂNŢUIE puterea luminii a noii rase draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator şi distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT

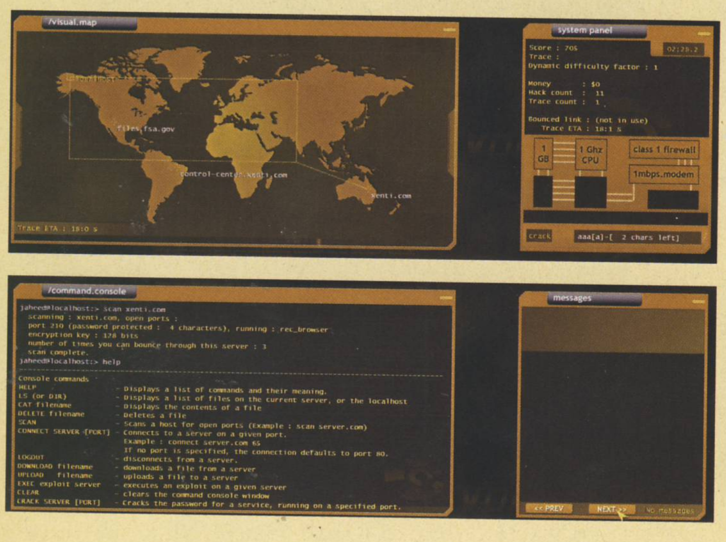


Hacker Evolution

Despre jocurile indie am mai discutat şi cu alte ocazii, însă pe scurt şi fără o continuitate. Se ştie că bugetele alocate pentru asemenea proiecte sunt foarte mici, de multe ori chiar inexistente. Mulţi lucrează în timpul lor liber, după muncă, şcoală, nevastă şi majoritatea sunt împinşi de la spate de pasiunea pentru jocurile video. Bineînţeles că şi producţiile independente pot aduce bani. Important este, pe lângă un produs de calitate, să ştii cum să-l faci cunoscut şi să găseşti o metodă de distribuţie. Calitatea unui produs indie se judecă după alte criterii decât în cazul jocurilor în care marile firme pompează bani şi resurse umane. Indie-urile nu-şi pot permite grafică next-gen, de multe ori la ele lucrează puţine persone, şi din acest motiv trebuie să compenseze prin altceva.

Originalitatea şi implicit gameplay-ul sunt principalele arme ale acestei categorii de jocuri. Începând cu acest număr, revista Level vă va prezenţa lunar unul sau două jocuri indie, în speranţa că veţi găsi printre ele acel „altceva" pe care mulţi îl caută de la o vreme încoace.

Jocul ales pentru acest număr se numeşte Hacker Evolution şi pe cât de simplu pare la prima vedere pe atât de complex se va dovedi pe parcurs. După cum puteţi vedea în imaginile alăturate grafica acestui joc se rezumă la o hartă şi trei ferestre. După cum reiese şi din titlu, ideea acestui joc are cumva legătură cu meseria de hacker. Normal, hacker-ii suntem noi şi folosind linia de comandă trebuie să îndeplinim obiectivele afişate din fereastra dreapta jos. Acest joc este de fapt un puzzle, în care folosim un anumit număr de comenzi, a căror funcţionalitate ne este explicată în tutorialul jocului dar şi după comanda „help", trebuie să spargem sistemul de protecţie al unor servere, să ne servim cu bani şi informaţii şi să ne îndeplinim misiunea, atenţie, fără să fim detectaţi. Banii pe care îi câştigăm pot fi investiţi pentru upgrade-uri (HDD-uri, firewall-uri, modem-uri, procesoare sau chiar o reţea neurală în schimbul a 50.000$) sau pot fi folosiţi în timpul misiunilor să mai scăpăm de „HEAT"-ul care ameninţă să ajungă la 100%, moment în care jocul nostru de-a hacker-ul s-a terminat. Una din metodele prin care putem să-i încetinim pe cei curioşi să ne descopere locaţia este ca înainte de a ataca un server să trecem prin altele pe care le-am spart în prealabil. Şi acestea pot fi folosite doar de câteva ori şi de aceea trebuie să ne gândim bine, pe parcursul unei misiuni, în ce moment vrem să folosim acest tertip. Totul în acest joc se face doar din linia de comandă, mai puţin când selectăm serverul pentru „bounce" când folosim un simplu click. Puzzle-urile vor fi rezolvate prin scanări după porturi deschise, decriptări de date, transferuri de fişiere sau de bani. Hacker Evolution este un joc interesant, foarte simplu şi ingenios realizat şi care te poate ţine destul de mult timp cu ochii în faţa hărţii, visând la momentul în care o sa ataci CIA-ul, FBI-ul sau Pentagon-ul. Pe site-ul jocului există şi o versiune demo a acestui joc, numai bună pentru o pauză de prânz. Cine ştie, poate vă regândiţi cariera.



■ **Rzarectha**

- **Titlu:** Hacker Evolution
- **Gen:** Puzzle
- **Producător:** Exosyphen Studios
- **ON-LINE:** www.exosyphen.Com
- **Preţ:** 24,95 USD

UBISOFT

Câştigă un joc Splinter Cell Trilogy

CONCURS LEVEL ŞI



Câţi ani împlineşte Sam Fisher cu ocazia lansării Splinter Cell: Conviction?

a. 52

b. 53

c. 51

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului Splinter Cell: Conviction.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 nov 2007. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

THRUSTMASTER®

Câştigă un Force Feedback Joystick

CONCURS LEVEL ŞI



Câte butoane are Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger Rumble Force?

a. 15

b. 13

c. 16

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

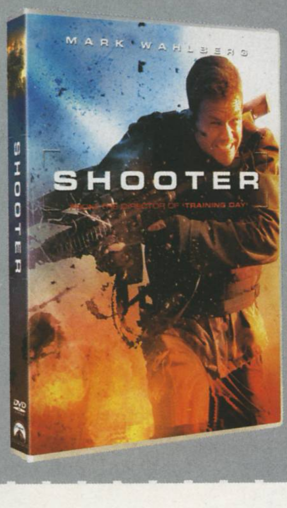
Răspunsul îl găseşti rubrica de teste comparative din secţiunea hardware a acestui număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 nov 2007. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Shooter

CONCURS LEVEL ŞI



Cine a regizat filmul Tristan & Isolde?

a. Richard LaGravenese

b. Roland Suso Richter

c. Kevin Reynolds

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

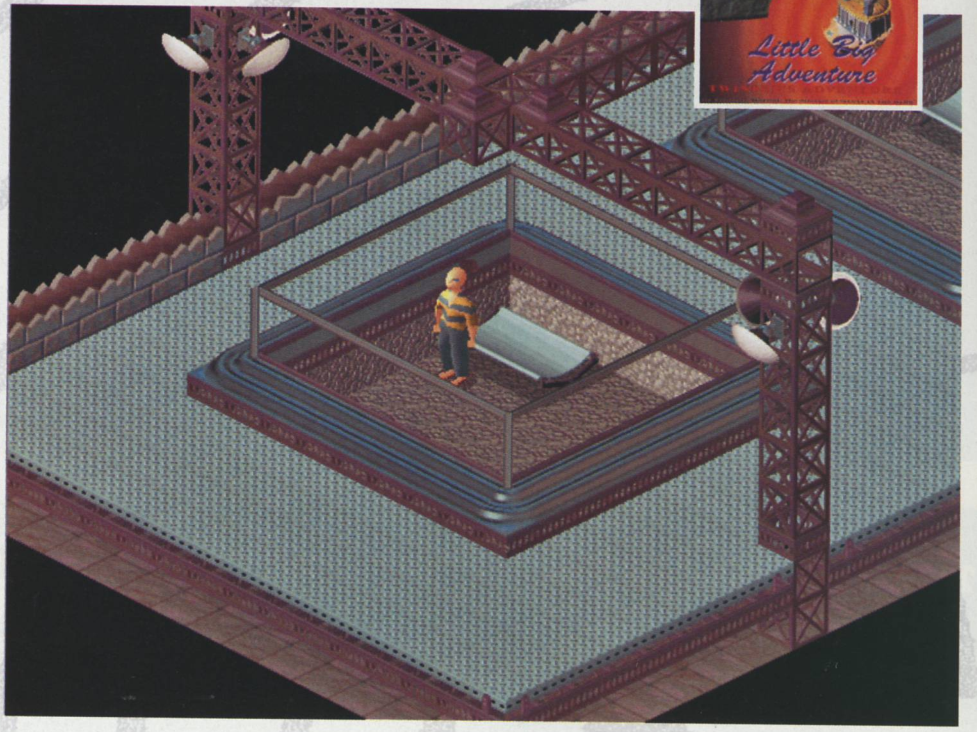
Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 nov 2007. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Little Big Adventure

O aventură din trecut



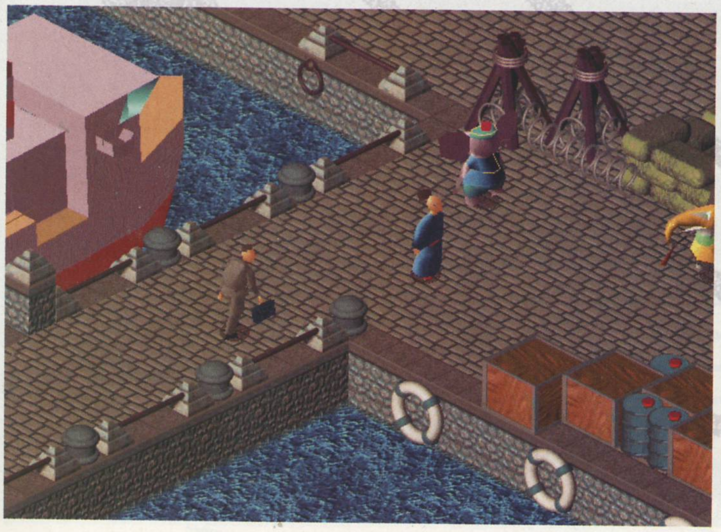


După cum ați observat cu mult înainte să ajungeți la aceste două pagini, numărul de față este unul cât se poate de special. Cum am stat noi și ne-am gândit ce am mai putea să pregătim pentru această ediție, ne-a venit ideea să vă oferim două rubrici noi. De prima, IndieGames, ați dat deja în paginile anterioare. Rubrica RetroZone este a doua propunere și, dacă o să fiți încântați de ea, va avea caracter permanent în paginile revistei. Dar cum funcționează această rubrică? Pentru că aparențele înșală, trebuie să vă spun că această rubrică nu este dedicată neapărat unor jocuri clasice, super populare, făcătoare de minuni etc., ci, egoiști fiind, jocurilor care ne-au plăcut nouă în mod deosebit. Lunar, fiecare redactor vă va prezenta un joc de care își amintește cu mare plăcere și despre care, cu și mai mare plăcere :), vă va povesti în aceste două pagini. În discuțiile pe care le-am avut pe marginea acestui subiect au apărut nume ca Sanitarium, Z, Syndicate și după cum vedeți Little Big Adventure, a.k.a. Relentless: Twinsen's Adventure pentru prima ediție Retro Zone.

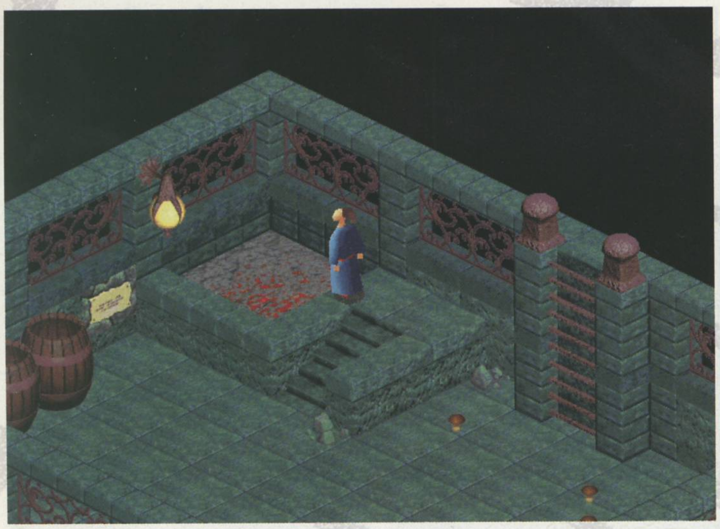
Wellcome to Twinsun, Twinsen

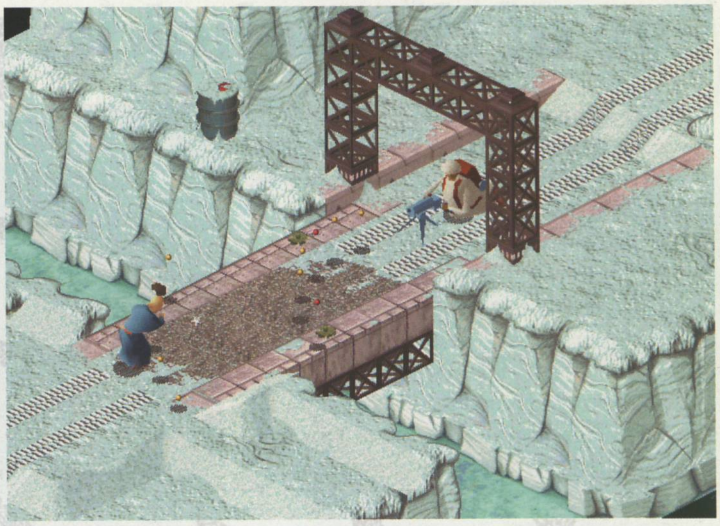
Ținând cont de faptul că la începutul anilor '90 veștile nu circulau cu viteza din ziua de azi, discuțiile legate de jocurile video fiind purtate în general în cercuri destul de restrânse de oameni, mai tot timpul aveai parte de surprize. Nu exista să aștepți luni sau ani după un joc sau să ai habar cu ce se mai ocupă producătorul x sau y. Excepție mai făceau cazurile când îți pica în mână câte un CD de afară și aruncai un ochi peste demo-urile oferite. Partea distractivă era că majoritatea CD-urilor ajungeau de la reviste nemțești și îți făceai ceva nervi până deslușeai căile spre fericire. Ca multe altele, și LBA a apărut din senin și a fost unul din jocurile de care îmi aduc aminte cu foarte mare plăcere. Numai bine că mi-am găsit și un motiv pentru care să-l rejoc.

Little Big Adventure este un adventure (sic!) care a introdus câteva elemente interesante la acea vreme. Primul ar fi libertatea totală de mișcare. Acțiunea din joc are loc pe planeta Twinsun, aflată la mijlocul distanței dintre doi sori. Este împărțită în două emisfere, fiecare orientată către unul din aștri și este formată din mai multe insule distribuite prin oceanul care acoperă mare parte din suprafața Twinsun-ului. Pe parcursul jocului, noi ne putem deplasa în orice moment pe oricare din aceste insule, singura condiție fiind să avem la dispoziție un mijloc de transport și normal să avem cunoștință de existența și locația lor. De aceste informații facem rost în urma dialogurilor cu NPC-urile din joc. Pentru a merge mai departe, trebuie să mă opresc câteva momente și asupra poveștii planetei Twinsun și a personajului nostru Twinsen. Toate problemele acestei planete au început în momentul în care Dr. FunFrock a ajuns la putere și a instaurat un regim de teroare. Străzile orașelor sunt împânzite de trupele lui FunFrock, a cărui putere stă și în faptul că stăpânește tehnicile de clonare și teleportare. Cu ușurință își poate trimite trupe în orice colț al planetei și mulți dintre locuitori sunt în arest la domiciliu sau chiar în închisori. Tot în celula









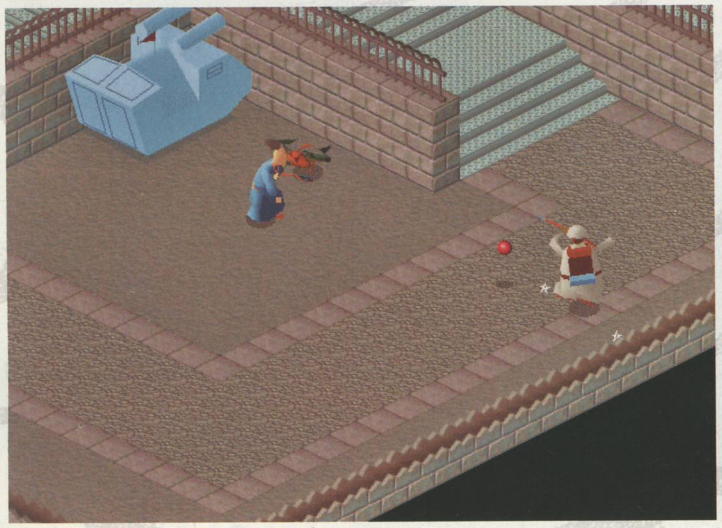
unei închisori îl găsim şi pe Twinsen la începutul jocului, izolat între patru pereţi înalţi de sticlă, în uniforma de deţinut şi fără niciun fel de obiect asupra lui. Tot ce avem la dispoziţie în acest moment sunt cele patru feluri de comportament ale personajului nostru: normal, sportiv, agresiv şi discret. Profitând de imprudenţa unui gardian care coboară la noi în celulă, îl executăm din câteva lovituri şi folosind rampa pe care a coborât acesta reuşim să ieşim din celulă. După ce mai trecem de câţiva gardieni, asupra cărora trebuie să declanşăm nişte blitzkrieg-uri pentru a-i împiedica să dea alarma, ieşim din clădire şi din curtea închisorii. După ce ajungem acasă, ne trezim cu oamenii lui FunFrock la uşă şi, chiar dacă noi scăpăm, consoarta noastră este reţinută de aceştia. De aici începe practic misiunea noastră în acest joc, având ca primă motivaţie să recuperăm o nevastă aflăm tot mai multe informaţii şi ne trezim implicaţi în salvarea planetei. Povestea este spusă cu mult bun gust şi, cu puţină imaginaţie, putem să o vedem şi ca pe o fabulă reuşită. Jocul reuşeşte să transmită atmosfera de pe planeta Twinsun foarte bine. După cum am spus, străzile sunt împânzite de trupele tiranului şi toată lumea este suspicioasă şi scumpă la vorbă. Faptul că poţi fi capturat sau omorât destul de uşor te face să-ţi consideri bine paşii înainte de fiecare acţiune. Este de preferat să nu atragi atenţia decât când chiar nu ai altă soluţie. Pe lângă atacul melee, avem la dispoziţie şi o bilă cu care putem să lovim de la distanţă, dar pentru care avem nevoie de energie. Poţiunile pentru viaţă şi energie pot fi cumpărate sau pot fi găsite prin diferite obiecte amplasate pe străzile şi prin casele din Twinsun. Pe măsură ce avansăm în poveste, nivelul nostru de magie va creşte şi, ca rezultat direct, şi distanţa la care vom putea folosi bila va fi mai mare. Iată că avem adventure, action, puţin RPG şi nu puteau lipsi nici puzzle-urile din acest joc. Nu sunt multe, însă sunt ingenioase chiar şi pentru ziua de azi. Unul din ele are loc într-o peşteră din mijlocul unei tabere militare amplasată pe o insulă stăpânită de deşert. Aici, pe lângă înfruntările cu inamicii care ne ies în cale, avem şi câteva secvenţe de platform şi un puzzle în care trebuie să transportăm o statuie cu ajutorul unor lifturi până pe un piedestal. Jocul ne pune în multe situaţii interesante şi pe măsură ce începem să descifrăm misterul planetei Twinsun, dialogurile lasă locul action-ului şi noi ajungem să luptăm într-un război, să recuperăm cheia unei comori dintr-un muzeu sau să distrugem un laborator genetic folosit de diabolicul Dr. Funfrock.

Not so little

Grafica a fost un alt element care a impresionat la acest joc. Insulele despre care vorbeam mai devreme ne oferă o mulţime de decoruri diferite, de la deşert, la peşteri, la munţi acoperiţi de zăpadă. Interioarele sunt şi ele atent realizate şi au fost folosite o mulţime de obiecte de decor pentru a particulariza fiecare loc de pe planeta Twinsun. Personajele din joc sunt 3D şi chiar dacă pe atunci nu se făcea risipă de poligoane, felul în care au fost modelate a impresionat pe toată lumea. Little Big Adventure, joc lansat în 1994 în urma colaborării Electronic Arts - Adeline Software, este unul din jocurile de excepţie din acea perioadă. Atât LBA cât şi LBA 2, despre care vom vorbi cu altă ocazie, sunt două adventure-uri captivante, cu o grafică încântătoare şi un număr mare de ore de joc. Chiar dacă nu a fost foarte cunoscut şi în ziua de azi puţină lume îşi mai aminteşte de planeta Twinsun, Little Big Adveture este unul din cele mai bune jocuri de la mijlocul anilor 90 şi vă recomand cu căldură să-l jucaţi dacă aveţi ocazia.

■ **Rzarectha**

- **Titlu:** Little Big Adventure
- **Gen:** Adventure cu Action şi RPG
- **Lansat în:** 1994
- **Producător:** Adeline Software International
- **Distribuitor:** Electronic Arts

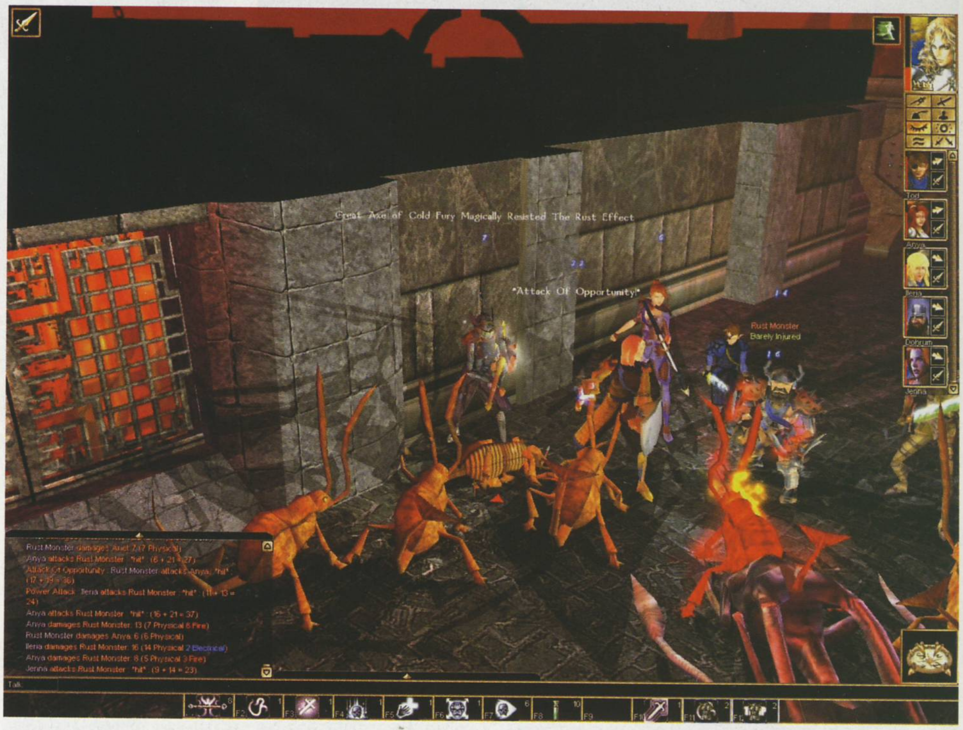




Eye of the Beholder (Neverwinter Nights)

În timp ce scormoneam Vault-ul (nwvault.ign.com) în căutarea unei scuze să nu eliberez cei 13 GB ocupaţi abuziv de Neverwinter Nights, am dat peste un remake al lui Eye of the Beholder. Mi-e ruşine să recunosc, dar n-am apucat să termin RPG-ul celor de la Westwood nici până în ziua de azi. Nu l-am jucat la vremea lui, iar când am pus mâna pe el întotdeauna s-a ivit câte ceva care m-a împiedicat să-l duc la capăt. Remake-ul a fost mană cerească pentru sărmanii mei ochi, care nu mai pot fi convinşi atât de uşor (deh, mă transform şi eu într-un iubitor de luminiţe) să „consume" VGA-ul anilor '90.

EoB, „versiunea" Neverwinter, este copia aproape perfectă a originalului. Doar că profită de avantajele oferite de Aurora. Hărţile au fost „copiate" centimetru cu centimetru, quest-urile au fost reproduse cât mai exact cu putinţă şi toate NPC-urile din original au fost strămutate în remake. Diferenţele sunt minore şi, cu câteva excepţii, vă puteţi folosi liniştit de un walkthrough al „bătrânului" EoB pentru a termina remake-ul. Pe lângă, au fost adăugate în jur de 200 de obiecte magice noi, 14 obiecte de set (seturile numără câte trei obiecte), câteva sidequest-uri noi şi şapte companioni.



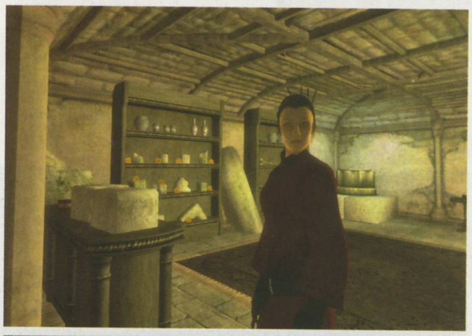
Poate fi jucat în single sau în multi şi vă va ţine în faţa calculatorului mai mult de 30 de ore. Mană cerească pentru iubitorii dungeon crawler-ilor, pentru nostalgici sau pentru cei care, la fel ca şi mine, nu vor să lase NWN-ul să se odihnească în pace.

The Lost Spires (Oblivion)

În timp ce Bethesda vinde armuri de cai morţi şi quest-uri la bucată, o mână de oameni ambiţioşi cu multă imaginaţie şi prea mult timp liber împarte populaţiei rezultatul a opt luni de muncă pe brânci. Fără să exagerez (prea tare), The Lost Spires este comparabil cu "addon-ul" de 20 de dolari, The Knights of the Nine. În cei 240 de MB ai mod-ului este „înghesuită" o aventură pe cât de interesantă pe atât de gratuită, care ne va arunca în faţă câteva sute de linii de dialog şi ne va ţine ocupaţi mai mult de zece ore.

În review-ul lui Knights of the Nine îi lăudam pe cei de la Bethesda pentru ideea minunată pe care au avut-o atunci când ne-au trimis la vânătoare de artefacte şi astfel ne-au oferit ocazia de a ne juca puţin de-a Indiana Lancelot Jones. În The Lost Spires, lucrurile sunt împinse şi mai departe şi suntem recrutaţi de Archeology Guild, o ghildă nouă şi perfect funcţională. Cu un sediu confortabil, o ierarhie bine stabilită, un mic muzeu ... cum îi şade bine unei asociaţii de oameni serioşi. Ei bine, odată intraţi în slujba arheologilor ne vom ocupa cu, logic, arheologia. Adică vom explora temeinic cele zece dungeon-uri proaspete, unde ne aşteaptă câteva artefacte potente (cu un lore „gros" în spate) însoţite de o seamă de (ne)cuvântătoare la fel de potente. Deoarece povestea noastră se numeşte The Lost Spires, vom face cunoştinţă şi cu un nou tip de ruină, The Spire. Vrăjitorii care le-au construit, probabil singurele fiinţe mai bătrâne decât ayleizii, au dispărut în mod misterios de pe faţa pământului. Treaba noastră e să aflăm când, de ce şi mai ales cum. Dacă v-am captat interesul, aruncaţi-vă un ochi peste site-ul oficial (www.lostspires.com), sau aşteptaţi cuminţei DVD-ul de luna viitoare













ate de alți jucători și download-ate pe harta pe care sunteți. A doua etapă a jocului aduce a RTS în sensul că dacă până acum controlați

ție. De data asta nu veți mai avea acces la editorul de organisme, deoarece indivizii voștri deja sunt formați. Veți avea în schimb acces la

surilor tehnologice pe care le faceți. Veți ajunge și la arme sofisticate și la vehicule etc. Într-un final veți ajunge…


O plantă în pijamale


Dragoste între… (sper că nu trebuie să le dăm și nume)

Legend in the Sky (Oblivion)



Un „house mod" ca toate „house mod"-urile, cu o singură excepție. „Coliba" pe care o primiți în urma unui quest nu este un bordei jalnic, ci ditamai castelul cocoțat taman în spinarea unui cumulonimbus solid. Pentru a-l obține, vizitați prăvălia First Edition din Imperial City și puneți mâna pe cartea Sky Castle. Veți primi questul cu pricina și în mai puțin de jumătate de oră (dacă vă duce mintea, indiciile din cărticică nu sunt chiar atât de ușor de urmat) vă veți trezi proaspătul proprietar al unui castel plutitor și al comorilor din vistierie. Dacă grămada de cărămizi zburătoare nu vi se pare o răsplată pe măsura efortului depus, în castel vă așteaptă o armură dintre cele mai nervoase.

Oblivion ca la carte

Sărind peste Arena și Daggerfall – nu pentru că n-ar fi necesare, ci pentru că nu prea există – este aproape de neconceput să te repezi la un joc din seria The Elder Scrolls fără câteva moduri care să-ți țină spatele. Drept urmare, am încropit o minusculă listă cu o serie de moduri care vă vor îmbunătăți substanțial experiența trăită alături de Oblivion. Din nefericire, cei 9 GB s-au dovedit (încă o dată) neîncăpători, și n-am reușit să înghesuim pe DVD „colecția" pe care o voi prezenta mai jos. Dacă „țeava" nu vă ajută, vom face tot posibilul să ne revanșăm luna viitoare. Dacă aveți net țapăn și sunteți alergici la hârtie, săriți direct la finalul articolului, unde vă așteaptă o mândrețe de link.

Înainte de a vă înfige colții în sutele de mod-uri de pe net (valabil și pentru cele prezentate aici), instalați Oblivion Mod Manager și Oblivion Script Extender.

Începeți cu The Unofficial Oblivion Patch, un patch pe cât de neoficial, pe atât de util, care repară peste o mie de bug-uri „uitate" de patch-urile oficiale. The Unofficial Official Mods Patch se ocupă de micile probleme ale mod-urilor oficiale, iar The Unofficial Shivering Isles Patch corectează un număr imens de bug-uri din expansion-ul The Shivering Isles.

După cum probabil ați aflat-o pe pielea voastră, o altă problemă majoră (deși nu imposibil de depășit) a Oblivion-ului este interfața moștenită de la versiunea pentru Xbox360. Nu mă refer la busolă (eu am o mare problemă cu orientarea în spațiu, deci pentru mine busola a fost mană cerească), ci la fonturile nesimțit de mari și la spațiul ocupat pe ecran. Eh, dacă mărirea rezoluției nu ajută, câțiva oameni săritori s-au ocupat de problema aceasta și ne-au dat Darnified UI. Printre altele, fonturile au fost micșorate și s-a umblat la mărimea ferestrelor. Într-un cuvânt, interfața a devenit ceea ce ar fi trebuit să fie încă de la început. Pentru iubitorii de magie care schimbă vrăjile ca pe șosete, există Expanded Hotkeys and Spell Delete. Adaugă 28 de hotkeys și o metodă mai confortabilă de înlăturare a vrăjilor. Dacă folosiți în mod curent mai mult de opt vrăji și v-ați săturat să tot umblați la spellbook, modul acesta e exact ce vă trebuie.

Vă ține PC-ul? Atunci, puteți chema în ajutor o serie de mod-uri care îmbunătățesc calitatea graficii. Dacă vă deranjează calitatea slabă a texturilor care „îmbracă" peisajele îndepărtate, apelați cu încredere la Landscape LOD Textures și Landscape LOD Textures (border regions). Credeți că harta pe care v-a oferit-o Bethesda e puțin cam insipidă și monotonă? Nicio problemă. Cu Cyrodiil Terrain Color Map (autor whissel) harta ștearsă a Cyrrodil-ului se va transforma într-o mică bijuterie a cartografiei. Dacă vreți să vă îngenuncheați sistemul, puteți instala și Qarl's Texture Pack III, un mod care mărește de patru ori rezoluția tuturor texturilor originale. Pentru că nu toți am fost binecuvântați cu rachete, un suflet milos a lucrat la un mic mod care, zice-se, ar îmbunătăți performanțele. Streamline v2.1 se numește și vă va ajuta să obțineți o creștere (observabilă - spun unii, insignifiantă – se plâng alții) a performanței. Nu vă așteptați la minuni, ci doar la câteva cadre în plus.

Dacă level scaling-ul vă calcă pe nervi, n-ar strica să aruncați o privire peste Oscuro's Oblivion Overhaul, un „uriaș" de 450MB, prezentat într-un număr trecut. Alternativ, puteți încerca Francesco's leveled creatures/items. E ceva mai mic.

Nu pot încheia fără să vă pomenesc de Deadly Reflex v3.2, un mod care va da o nouă dimensiune luptelor. Decapitări, mutilări, lovituri cu scutul, inamicii se feresc mai ușor și mai eficient etc. „Părinții" lui se laudă că versiunea 3.3 va introduce lupta călare. Am văzut un filmuleț și tot ce pot spune e „bring it oooon!!!!

http://www.uesp.net/wiki/Oblivion:Must_Have_Mods

■ **cioLAN**



World of Warcraft

File de Poveste

Personaj: Zamolxes
Server: Kilrogg
Ghildă: Dogwatch (http://www.dogwatchguild.co.uk)
Funcție: PhearMe pet

Aveți serviciu, trei copii și, în general, altceva mai bun de făcut ziua ? Dogwatch e ghilda care vă trebuie. Cinci raiduri pe săptămână, începând cu ora 22 și terminând de obicei pe la 2. Aproape ca în orice ghildă, românii sunt prezenți și aici în diverse funcții importante. Beefburger: MT + Warrior class leader, Thaari: Shaman class leader, Pisica: soția lui Beefy, eu: huntard.

În acest moment, avem o echipă bine pusă la punct, de aceea recrutările se fac pe baza unor criterii severe. În primul rând, echipamentul trebuie să fie suficient de bun ca să puteți intra direct în ssc și în al doilea rând trebuie să aveți o latură socială destul de bine dezvoltată. Ce oferă ghilda în schimb ? Acces și progres în instanțele epice, un zerosum DKP system, ofițeri care își știu meseria și o atmosferă relaxantă.

Dogwatch Guild

Istoria ghildei e puțin mai complicată. Totul a pornit de la o idee simplă, să fie creată o ghildă pentru cei cu probleme și responsabilități ziua, așa-numiții casual raiders. Un om a fondat ghildele Thunder and Lightning care erau de fapt sub aceeași conducere, dar de facțiuni diferite, Thunder fiind hoarda și Lightning alianța.

Alianța a fost lăsată repede în urmă, acolo unde îi este și locul, ei intrând în aq20 mult după ce noi l-am omorât pe Ossirian.

Neînțelegerile dintre ofițerii noștri și fondator (care juca un dwarf hunter) au dus la plecarea lor din Thunder și întemeierea ghildei Dogwatch. Majoritatea au plecat atunci cu ei, iar o lună mai târziu toți cei care contau au plecat, unii la noi, alții în alte ghilde.

Încet, încet, ne-am croit drum prin piedicile puse în calea noastră de blizzie, ajungând în acest moment să fim a doua ghildă hoardă pe Kilrogg în topul pve. În momentul de față, ne lăudăm cu patru „boși" omorâți în ssc, doomwalker și kazzak omorâți cu nesimțire la fiecare apariție, iar lootreaverul din tk este cât se poate de enervat pe noi pentru aceeași nesimțire de care dăm dovadă și față de persoana lui.

Vă reamintim că așteptăm e-mail-urile voastre pe adresa wow@level.ro (specificați în subiect că e pentru File de Poveste) cu un text care să conțină în primul rând numele personajului vostru și serverul pe care jucați, ghilda din care faceți parte și câți alți români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experiență în particular relativ la WoW sau poate fi pur și simplu ceea ce simțiți când jucați. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceți parte sau descrierea unui party reușit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da și o formă grafică experienței voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluția minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil și cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spații este de 3500.

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

GDROCon 2007

Unul dintre lucrurile care îi lipsesc într-adevăr României sunt proiectele care intră în categoria IndieGames. Acestea sunt proiecte independente care pot avea sau nu scop comercial. Dincolo de hotarele noastre, genul acesta de industrie este de fapt baza celei mari, comerciale. De aici își selectează marile companii în general oamenii. Uneori chiar o echipă care a făcut un joculeț poate ajunge în aceeași formulă la un moment dat să producă la „nivel înalt". În cazul acesta, este normal să apară și la noi oameni entuziaști care au dorința de a crea jocuri în afara celor câteva companii mari gen Ubisoft, Electronic Arts sau FunLabs. Un astfel de om este și Nedelcu Nicușor din Brașov, care a pus bazele site-ului gamedev.ro. Pe spatele și banii lui a organizat în data de 8 septembrie prima conferință a dezvoltatorilor de jocuri independente din România, în Poiana Brașov, sub numele de Games Developers Conference România 2007.



Amplitudine

Acum, într-adevăr numele sună destul de pompos pentru ceea ce a fost, însă era liber pentru că este prima conferință oficială de acest gen din România. Inițial s-a vrut doar o întâlnire de forumiști ai site-ului amintit, însă ulterior se pare că au avut o idee mult mai bună. Numărul participanților a fost foarte redus, ceea ce este de înțeles având în vedere că evenimentul nu a fost anunțat din timp. Însă chiar și așa, proiectele pe care le-am văzut au arătat că acest domeniu există la noi în țară și în mod serios. Proiectele prezentate au fost în număr de cinci și evident cu target exact pe dezvoltatori. Din partea presei am fost prezenți noi, LEVEL, și Laura Bularca, redactor Computergames.ro.

Proiecte

Cel mai serios proiect dintre cele cinci a fost chiar cel al organizatorului. Este vorba despre un engine pentru crearea de jocuri, care nu numai că este grafic și fizic, dar conține și va conține majoritatea uneltelor de care un producător are nevoie pentru a crea propriul său joc. Acest Nytro Game Engine reprezintă munca unui singur om pe o durată de aproximativ opt ani și putem spune cu mâna pe inimă că este aproape de a fi comparabil cu orice engine comercial de pe piață. O versiune beta va apărea în aproximativ două luni pe gamedev.ro, unde va fi înmânată spre testare unui grup restrâns de testeri. Al doilea proiect îi aparține lui Gosa Mihai și se ocupă de Dinamica Corpurilor Rigide. Aici vorbim deja despre elemente hard-core, științifice, care să vă ajute să simulați fizica corpurilor într-un mediu 3D. Gosa Mihai a participat și la concursul LEVEL pentru 5000 de euro de anul trecut. Al treilea proiect i-a aparținut lui Georgescu Robert C-tin și a fost un concept de joc foarte interesant, un fel de simulator de viață de zburătoare, în speță vulturi, grifoni și ulii, pe nume WorldAbove. Al patrulea proiect le-a aparținut lui Alexandru și Cristina Simion, ambii angajați ai FunLabs, care au prezentat un proiect deja existent, DizzyAGE (Dizzy Adventure Game Engine) și principiile care stau la baza creării jocurilor de tip Dizzy. Al cincilea sunt sigur că i-ar folosi oricărui nou-intrat în industrie care ar vrea să știe ce înseamnă Generarea Copacilor Procedural. Un proiect foarte simpatic și util, prezentat de Fabian Matyas.



De zis

Cam asta a fost, o zi întreagă până noaptea târziu, în care oamenii au discutat, pe lângă proiecte, și de ce în România nu există genul acesta de industrie, de ce românii se adună foarte greu pentru a duce ceva la bun sfârșit și ce planuri de viitor are fiecare. Cu alte cuvinte, deși mică, o conferință în toată regula. Cu siguranță, la anul lucrurile vor avea cu totul altă amplitudine. Eu sper din suflet și vom judeca înainte asta, odată cu evaluarea proiectelor înscrise pentru premiul nostru de 5000 de euro de anul acesta.

■ Locke

Privesc de sus

S-a anunțat superbul și nemaipomenitul viitor Wrath of The Lich King. Probabil că mulți dintre voi se așteaptă la un amplu preview despre acest viitor expansion. Ei bine, nu știu dacă va fi sau nu, pentru că noi, nu toți, doar o parte, ne-am cam plictisit. Și nu de joc în sine, nu de dungeon-uri sau de alte componente in-game, ci de comunitate, de cei 0,15% din populația Terrei care joacă WoW. Da, domnilor, am hotărât să renunț la socializarea prin „OMG ce umeri ai" sau, cea mai faină dintre ele „Noi suntem o ghildă veche, de jucători maturi, care pun preț pe viața socială în primul rând". Personal, am fost deja în multe ghilde și mi-am dat seama că nu există propriu-zis conceptul de ghildă veche, decât în cazul celor care joacă hard-core. Jucătorii de ocazie nu sunt în stare să țină pasul cu jocul și de aceea când își fac un calcul că o să ajungă în Black Temple peste 10 ani, se cam plictisesc. Și e normal... Pe de altă parte, conceptul de „Ghildă matură de World of Warcraft" este în sine o contradicție în termeni. Câți dintre voi, bărbați căsătoriți cu femei care nu joacă, nu vă gândiți: „Aștept să se culce și p-ormă mă bag la un WoW"? Puțini cred. Dacă asta vi se pare o gândire matură în sine... O altă dovadă pe care am dedus-o tot din experiențele proprii este aceea că în conversație nu prea îți dai seama de diferențele de vârstă dacă subiecții au peste 18 ani. De unde e clar că noi, gamerii de gen masculin, rămânem cumva blocați la o anumită vârstă. Credeți că sunt mai breaz?



Cum gândesc

Exemplul cel mai definitoriu îl reprezint chiar eu. Am 31 de ani aproape, căsătorit, fără copii, cu garsonieră, fără mașină sau permis, 1,76 m, 84 kg și cu ceva mușchi rămași de la 19 ani, când făceam ceva. Și eu și soția mea, Lara, jucăm World of Warcraft în mod casual. Deci și ea e gameriță. Acum, exemplul major de maturitate din partea mea este faptul că mă enervez de fiecare dată când ridic un personaj către 70 din cauză că trebuie să o aștept și pe ea (Lucrează ceva mai serios și nu are timpul meu). Mai mult decât atât, mă enervez de înnebunesc când mi se fură loot-ul, când nu iau epicu' și tot felul de chestii de-astea care, după standardele românești de maturitate, nu cele italiene, sunt pur și simplu puerile. Ba mai mult decât atât, astfel de lucruri de multe ori intervin în activitățile mele zilnice în mod negativ. Spre exemplu, am pierdut odată trenul pentru București unde trebuia să merg să-mi obțin viza de State pentru E3 pentru că am jucat ca netotul până la 3 dimineața. În perioada în care jucam hard-core, am cel puțin 10 articole scrise în jumătate de oră, de care nu sunt deloc mândru, ca de exemplu Act of War... etc. Evident, într-o zi am zis „Hopa" și a mers. Astea s-au rezolvat. Dar să nu vă închipuiți că m-am împăcat cu ideea de a pierde un super scut în Kharazan sau un battleground. Și acum fac ca toți dracii. Unii ar spune că e spirit competițional, io zic că e cretinism. Și nu-mi fac mea culpa, însă sunt sigur că mulți dintre voi au experiențe similare și că își pun problema – „Băh, trebuie să îmi iau mașină, trebuie să-mi iau casă, trebuie să-mi întrețin familia." Dar în clipa în care auzi „Diseară la 10 avem raid", toate aceste probleme le mutați undeva în viitor, le programați pentru o dată indefinită și vă afundați fericiți în WoW. Acum, sper că nu am trezit vreun filozof de-ăla anti-evoluționist în voi care zice „Da' de ce??"

Incultură

Să nu credeți că vorbesc de aceia care stau 16/24 și joacă WoW. Vorbesc de aceia care au viață socială, care au prieteni pe care și i-au făcut, și subliniez asta, înainte de a se apuca de WoW. Vorbesc de acei oameni care știu să aprecieze iarba verde, berea, vinul, micii și muzica bună, oameni care și-au petrecut copilăria în alte vremuri mai puțin informatizate. Oameni care muncesc în locuri de muncă prost plătite, dar plăcute, sau bine plătite, dar al dracului de stresante. Oameni normali care într-o zi au dat de WoW sau alte jocuri, mă rog, și au regresat din punctul de vedere al vârstei psihice, pentru că marea majoritate a jocurilor de pe piață sunt până la urmă o lume a copiilor și a adolescenților. Cele online, de care era și vorba, sunt dominate tot de copii care creează de fapt modul de a gândi și a socializa, pe principiul majorității. Noi, maturii lui Pește, ne adaptăm. În rest, nu dau sfaturi, nu fac gât, zic și eu așa...

■ **Locke**

CONCURS LEVEL ŞI

GameShop.ro



Cum se numeşte operaţiunea din al Doilea Război Mondial în care au fost paraşutaţi peste 30.000 de combatanţi?

a. Varsity
b. Neptune
c. Husky

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului Medal of Honor: Airborne din acest număr al revistei.

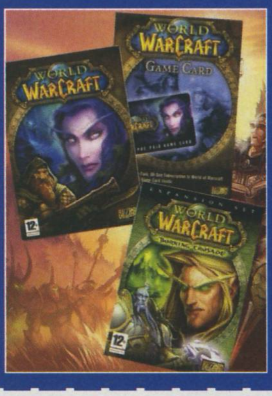
Câştigă un pachet alcătuit din jocurile Civilization IV şi Civilization IV: Warlords

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 nov 2007. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

GameShop.ro



Ce înălţime are autorul Jurnalului World of Warcraft?

a. 1,76m
b. 1,82m
c. 1,55m

Răspunsul îl găseşti în Jurnalul World of Warcraft din acest număr al revistei.

Câştigă un pachet alcătuit din jocurile World of Warcraft şi World of Warcraft: The Burning Crusade, plus un Prepaid Card de 60 de zile

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 nov 2007. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Câştigătorii lunii august

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Age of Mythology a fost câştigat de către Stamatescu Anatolie din Galaţi.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft au fost câştigate de către următorii participanţi: Iacob Cătălin din Bucureşti, Iordache Ovidiu Mihai din Drăgăşani, Cristi Covaci din Baia Mare, Mureşan Tudor din Baia Mare, Alex Pescaru din Bucureşti, Amorăriţei Florin din Lunca Cetăţuii, Ursu Florin Gabriel din Munteni, Tănase Adrian din Hulubeşti, Petre Adrian din Tîrguşor, Hudişteanu Sebastian din Salonta, Stoica Viorel din Caransebeş, Kadar Irina din Deva, Szabo Zsolt din Sfântu Gheorghe, Cucuteanu Răzvan Mihai din Pucioasa, Radu Mihaela Aurora din Slatina, Ungureanu Radu Nicolae din Cluj Napoca, Buhnici Alexandru Paul din Paşcani, Salgău Mihai Cătălin din Vaslui, Alex Sergiu Sebastian din Mizil şi Luca Andrada din Piteşti

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Civilization IV a fost câştigat de către Rata Virgiliu din Vidra.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Diaconu Vlad Petru din Iaşi a câştigat un Hercules Webcam deluxe.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Babel: Breazu Andrei din Brăila, Stan Ionică din Reşiţa, Bucur Laurenţiu din Paşcani, Iava Ioan din Zăneşti şi Hudişteanu Sebastian din Salonta.

REGULAMENT DE CONCURS

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.



Packard Bell EasyNote SB86-P-008

Another home playground!

Cei care doresc că achiziţioneze în următoarea perioadă un PC ar fi bine să arunce o privire şi asupra acestui notebook. Modelul EasyNote SB86-P-008 de la Packard Bell pare a fi o alegere foarte inspirată deoarece înglobează componente pe care foarte multe PC-uri ar fi puţin geloase. Capul de afiş ar fi procesorul Intel Core 2 Duo T 7300 ce rulează la frecvenţa de 2 GHz şi care oferă suficientă putere de calcul pentru a susţine sistemul de operare Windows Vista Home Premium ce vine preinstalat pe hard diskul său de 160 GB. Fiind un notebook din categoria desktop replacement, EasyNote SB86 câştigă puncte importante la capitolul extensii. Pe una din părţile sale laterale producătorii au amplasat un conector SATA prin intermediul căruia se poate conecta un HDD secundar extern ce dispune de o astfel de interfaţă. Acest notebook pune accentul şi pe partea de multimedia. Dacă monitorul său de 17 inchi nu vi se pare destul de mare, atunci obligatoriu bifăm în dreptul conectorilor de ieşire video şi prezenţa interfeţei DVI şi a portului HDMI. Ca la orice player care se respectă, prezenţa unei telecomenzi este obligatorie, caz ce se aplică şi în această situaţie. Interconectivitatea cu alte device-uri externe o mai putem realiza şi prin intermediul unui conector FireWire şi a celor patru porturi USB 2.0 dispuse pe părţile laterale ale notebook-ului. Pentru că lista cu „plusuri" creşte simţitor, nu ar fi rău să vă menţionez şi existenţa celor 2 GB de memorie de tip DDR2 incluşi în sistem şi a chipset-ului grafic NVIDIA GF GO 8600 cu ai săi 512 MB memorie video. Este un chipset grafic destul de puternic, însă dacă mediul de lucru în care lucraţi o cere, se poate suplimenta cantitatea de memorie video cu încă maximum 1279 MB. Rezoluţia nativă a monitorului inclus este de 1440 x 900 dpi.



Deşi veţi spune că iluminarea zonei din imediata vecinătatea a tastaturii este doar un simplu element de design, puteţi avea surprize plăcute dacă lucraţi seara. Ambianţa pe care o creează contribuie la confortul vizual şi, în acelaşi timp, pentru cei care nu sunt încă familiarizaţi cu tastatura şi amplasarea tastelor, printre anumite reflexii acestea se pot distinge mult mai uşor . Tastatura are layout-ul standard, ce implică şi prezenţa tastelor numerice. Spaţierea dintre ele este una foarte bună, în comparaţie cu alte notebook-uri, unde din lipsă de spaţiu tastele sunt ceva mai înghesuite sau chiar micşorate.

Autonomia acestui EasyNote SB86-P-008 este în jur de 100-120 de minute, însă datorită dimensiunilor şi greutăţii sale, cu siguranţă l-aş recomanda celor care vor să mai câştige ceva spaţiu pe birou prin înlocuirea unui PC de generaţie mai veche.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-4022292, Preţ: 4462 lei





Kworld PlusTV LiveQ

Peste tot televiziune

La ora actuală, televiziunea este parte componentă a fiecărei zile. Din ce în ce mai mulţi oameni îşi petrec timpul liber în compania televizoarelor. Pe de o parte e şi de înţeles, mai ales că ofertele posturilor TV sunt atât de tentante încât ai sta zi şi noapte lipit de ecranul „cutiei negre". Ei bine nu vă recomand acest lucru, pentru că avem nevoie totuşi şi de viaţă socială în compania prietenilor sau a persoanelor dragi. Vă propun totuşi acest TV Tuner de la Kworld, foarte micuţ şi foarte simpatic. Ceea ce poate să facă este de-a dreptul interesant şi ne poate fi de un real folos. În primă fază, face acelaşi lucru ca orice tuner TV obişnuit. Recepţionează posturi TV transmise analogic, atât pe cablu, cât şi pe antenă şi prin intermediul unui cablu USB le trimite PC-ului spre a fi vizionate. Lucruri obişnuite. Ceea ce e cu adevărat interesant este faptul că posturile TV recepţionate de acest tuner TV nu numai că pot fi vizionate pe acelaşi PC, ci pot fi accesate de orice PC, indiferent oriunde ar fi acesta. Exact, odată instalat Kworld PlusTV LiveQ, poate transforma propriul PC într-o mini staţie IPTV pe care o puteţi accesa de oriunde din lume. Bineînţeles, vizionarea se face pe bază de user name şi parolă, pe care le creaţi pe site-ul partener celor de la Kworld şi anume CyberLink Live. Un astfel de produs vă mai poate destinde atunci când sunteţi plecat de acasă, în alte localităţi sau alte ţări şi doriţi să urmăriţi emisiunea preferată sau un meci de fotbal foarte important. Pentru a realiza un streaming de calitate, se recomandă o conexiune la internet de cel puţin 1 Mbps însă poate funcţiona în mod fereastră fără probleme în situaţia în care conexiunea la internet este mai slabă.



OFERTANT: IT Direct
TELEFON: 021-3205462
PREŢ: N/A

InFocus Infosmart LP70+
Cinema de buzunar

Am spus şi, până la proba contrarie, am să o tot repet. Experienţa pe care o poate oferi un cinematograf nu va putea fi prea curând egalată, indiferent ce echipamente am folosi. Totuşi am putea să ne apropiem cât de cât de acest lucru proiectându-ne imaginile direct pe unul dintre pereţii locuinţei noastre. Cum spaţiul din aceste locuinţe nu este întotdeauna suficient, cei de la InFocus ne propun un model de proiector compact şi care nu cântăreşte mai mult de 3 kg. E genul de proiector mai mult orientat spre partea de prezentări business, însă tehnologia DLP de care dispune acest model LP70+ contrazice puţin acest lucru, realizând proiecţii foarte reuşite chiar şi în cazul filmelor. Formatul nativ al imaginii este 4:3 şi oferă o rată rezonabilă a contrastului de 1100 la 1. La acest proiector se poate conecta orice echipament video. Nu trebuie să vă faceţi griji în privinţa imaginilor, acestea putând avea rezoluţii cuprinse între 640 x 480 şi 1280 x 1024.

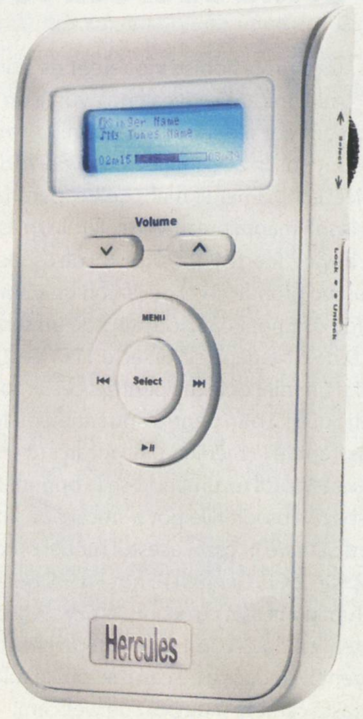
OFERTANT: I.R.I.S.
TELEFON: 021-2315751
PREŢ: 4267 Lei



Hercules Tunes Explorer Wireless
Nu-ţi place melodia? Schimb-o!

Dacă din întâmplare încă nu v-aţi săturat de toate telecomenzile din casă, vă mai recomand eu una. Nu este mare inginerie, dar vă ajută să navigaţi mai uşor prin playlist-urile din calculator. Practic, Hercules Tunes Explorer este un device ce intervine între dorinţele voastre şi calculator. Acesta are un mic display LCD pe care sunt afişate câteva elemente esenţiale, nivelul volumului, denumirea piesei sau durata acesteia şi butoanele de bază ca stop, play etc. pentru control. Uşoara asemănarea cu un iPod nu este chiar întâmplătoare, Hercules Tunes Explorer fiind perfect compatibilă cu aplicaţia Apple iTunes şi tot ce ţine de aceasta. Nu e cazul să deveniţi trişti, pentru că nici playlist-urile Winamp-lui sau ale lui Windows Media Player nu îi sunt străine. Tunes Explorer are o arie de acoperire de aproximativ 30 de metri şi pare o soluţie mai elegantă pentru a crea o atmosferă plăcută.

OFERTANT: UbiSoft România
TELEFON: 0215690600
PREŢ: 151 lei



Logitech Digital Precision PC Gaming Headset
Confort şi spectacol

Coloana sonoră a unui joc contribuie într-o foarte mare măsură la succesul acestuia, cu precădere la cele în care acţiunea se derulează la viteze ameţitoare. Cei de la Logitech sunt conştienţi de acest lucru şi au realizat o pereche de căşti dedicată acestui segment. Logitech Digital Precision este un sistem audio personal, ce „amplifică" gameplay-ul oricărei acţiuni într-un mod cu totul deosebit. Modul în care acestea au fost construite oferă confort mai bun şi o rezistenţă „de fier" pentru situaţiile mai incendiare, însă în ceea ce priveşte calitatea audio, aş putea spune că ar mai fi destul loc… şi pentru ceva başi. Microfonul inclus se dovedeşte a fi foarte util şi destul de practic, însă funcţia de anulare a zgomotului din mediul ambient cam trage chiulul şi nu stă tot timpul la post. Controller-ul de volum de pe fir este destul de practic şi uşor de folosit, mai ales că nu sunt prea multe butoane de apăsat, ci doar unul de învârtit.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-4022292
PREŢ: 397 Lei





Logitech MX Air

Şi-n aer şi pe uscat



La fel ca o maşinărie ultra sofisticată de război, acest mouse Logitech funcţionează pe orice, indiferent de teren. Arsenalul său este unul foarte bogat, pregătit întotdeauna de luptă. Logitech MX Air este o adevărată armă care poate controla PC-ul cu adevărat eficient. Graţie senzorului său laser sunt detectate chiar şi cele mai fine mişcări atunci când se deplasează pe „uscat", în timp ce alt senzor, de mişcare, îi oferă utilizatorului o libertate crescută în mişcări, atunci când sunt realizate în aer. Funcţia de scroll lucrează în permanenţă în modul stealth, rotiţa clasică fiind „camuflată" cu ajutorul unor butoane sensibile la atingere. De fiecare dată când Logitech MX Air este chemat la bază, acumulatorul inclus este automat reîncărcat mulţumită conexiunii USB.

OFERTANT: Partenerii Logitech,
TELEFON: N/A
PREŢ: 148 EURO (fără TVA)



Packard Bell Store & Play 2500

Muzică, filme & bună dispoziţie

Orice suplimentare a capacităţii de stocare a unui PC sau a unui notebook este întotdeauna de bun augur. Cantitatea din ce în ce mai mare de materiale multimedia ce se adună pe HDD-urile calculatoarelor poate crea probleme unui utilizator, ajungându-se la imposibilitatea de a instala şi folosi alte aplicaţii. Cel mai recent model de media player lansat de Packard Bell poate stoca până la 120 GB de date şi poate să fie folosit fără probleme şi pe post de player stand-alone. Dacă îl conectăm la un televizor, putem viziona fără probleme o colecţie impresionantă de filme, fotografii sau asculta melodiile preferate. Tot ce aveţi de făcut este să vă asiguraţi că videoclipurile video sunt codate în parametrii standardelor DivX, MPEG sau MPEG2, pentru o redare fără probleme a acestora. Nici cei care au nevoie de subtitrări nu sunt uitaţi, existând şi această funcţie foarte utilă. Toate setările acestui media player Packard Bell pot fi manipulate cu ajutorul unei telecomenzi extrem de intuitive şi uşor de folosit.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-4022292
PREŢ: 563 Lei



Genius G-Shot P6533

O armă secretă foarte uşoară

Orice profesionist, indiferent de domeniul în care activează, a avut la un moment dat o perioadă de asimilare a cunoştinţelor. În acel interval se folosesc de obicei echipamente mai „uşoare" pentru a nu înspăimânta prea tare şcolarul. Un astfel de device, foarte light şi destul de aspectuos, ne propun şi cei de la Genius. Camera foto G-Shot P6533 dispune de un senzor CCD de 6 megapixeli, un ecran TFT de 2,4 ţoli şi un mini obiectiv pentru acel 3x zoom optic numai bun pentru antrenament. Nu vă aşteptaţi la meniuri prea încărcate şi sofisticate, totul rezumându-se la opţiunile de bază. Fotografiile pot fi stocate pe un card SD care în cazul acestui model nu depăşeşte 2 GB. Genius G-Shot P6533 poate funcţiona atât cu acumulatori, cât şi cu baterii de tip AA de 1,5 pentru cazurile de urgenţă, iar dacă este cazul se poate folosi această cameră şi pe post de webcam.





OFERTANT: Partenerii Genius
TELEFON: N/A
PREŢ: 299 Lei

Siemens Gigaset SE551 WLAN

Internet fără fir

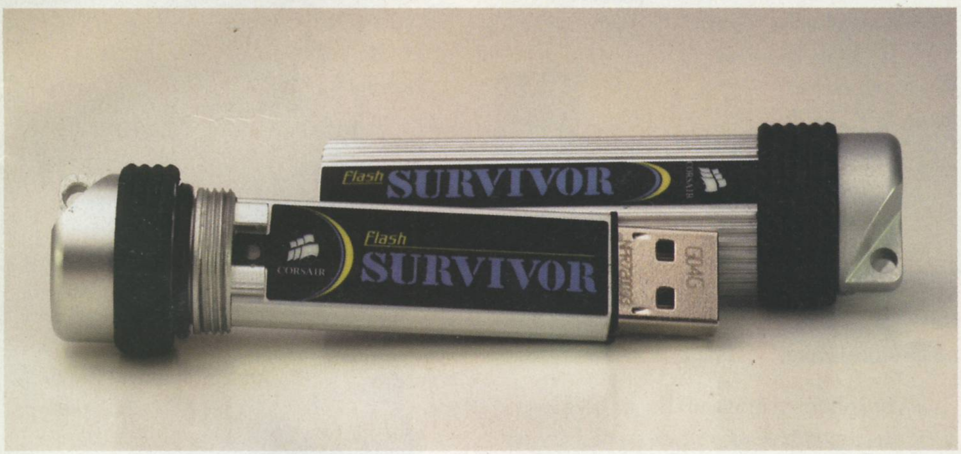


În multitudinea de oferte pentru soluţii wireless ce ne sunt puse la dispoziţie a devenit destul de dificilă alegerea unui sistem de protecţie pentru reţeaua proprie de acasă. În afară de mărcile consacrate, care prin politica brand-urilor încă ţin preţurile puţin mai ridicate, noii competitori lovesc chiar aici unde doare... la buzunar. Nici în această zonă lucrurile nu sunt chiar atât de clare şi atunci producătorii vin cu lucruri care pot să atragă clienţi. Prin acest model de router wireless SE551, cei de la Siemens îşi îndreaptă atenţia şi către cei care nu deţin cunoştinţe foarte avansate în acest domeniu. Aşadar, încă de la prima conectare la acest router, eşti întâmpinat de un vrăjitor ce te conduce rapid prin opţiunile de bază pentru a-ţi configura şi securiza rapid reţeaua de calculatoare. Există şi modul avansat, însă doar cei cu experienţă pot să îşi dea cu părerea acolo. Modulul wireless din Siemens Gigaset SE551 oferă o acoperire foarte bună, graţie modului „boost" inclus în meniu, iar pentru plăcile de reţea wireless compatibile se poate închega şi o conexiune de până la 108 Mbps.

OFERTANT: Ultra PRO Computers,
TELEFON: 031-4022292
PREŢ: 289 Lei

Corsair Flash Survivor GT

Backup pentru Rambo



Lucrul în condiţii extreme îi determină pe anumiţi producători să realizeze echipamente adecvate acestui scop. Corsair Flash Survivor este un exemplu elocvent că unii utilizatori au nevoie de astfel de soluţii. Seria Survivor de la Corsair are la bază un USB memory flash ce este protejat de o incintă metalică destul de rezistentă la şocuri şi umezeală. Acest gen de dispozitiv este indicat şi pentru a transporta date extrem de importante deoarece ni se pune la dispoziţie un utilitar cu ajutorul căruia datele pot fi criptate în timp real cu o cheie pe 256 de biţi, sporind enorm siguranţa respectivelor informaţii. De cantitatea de date ce poate fi stocată mă declar mulţumit, cei 8 GB fiindu-mi arhisuficienţi.

OFERTANT: ITDirect
TELEFON: 021-3205462
PREŢ: 575 Lei

■ **Bogd anS**

Genius SW-HF2.1 1250

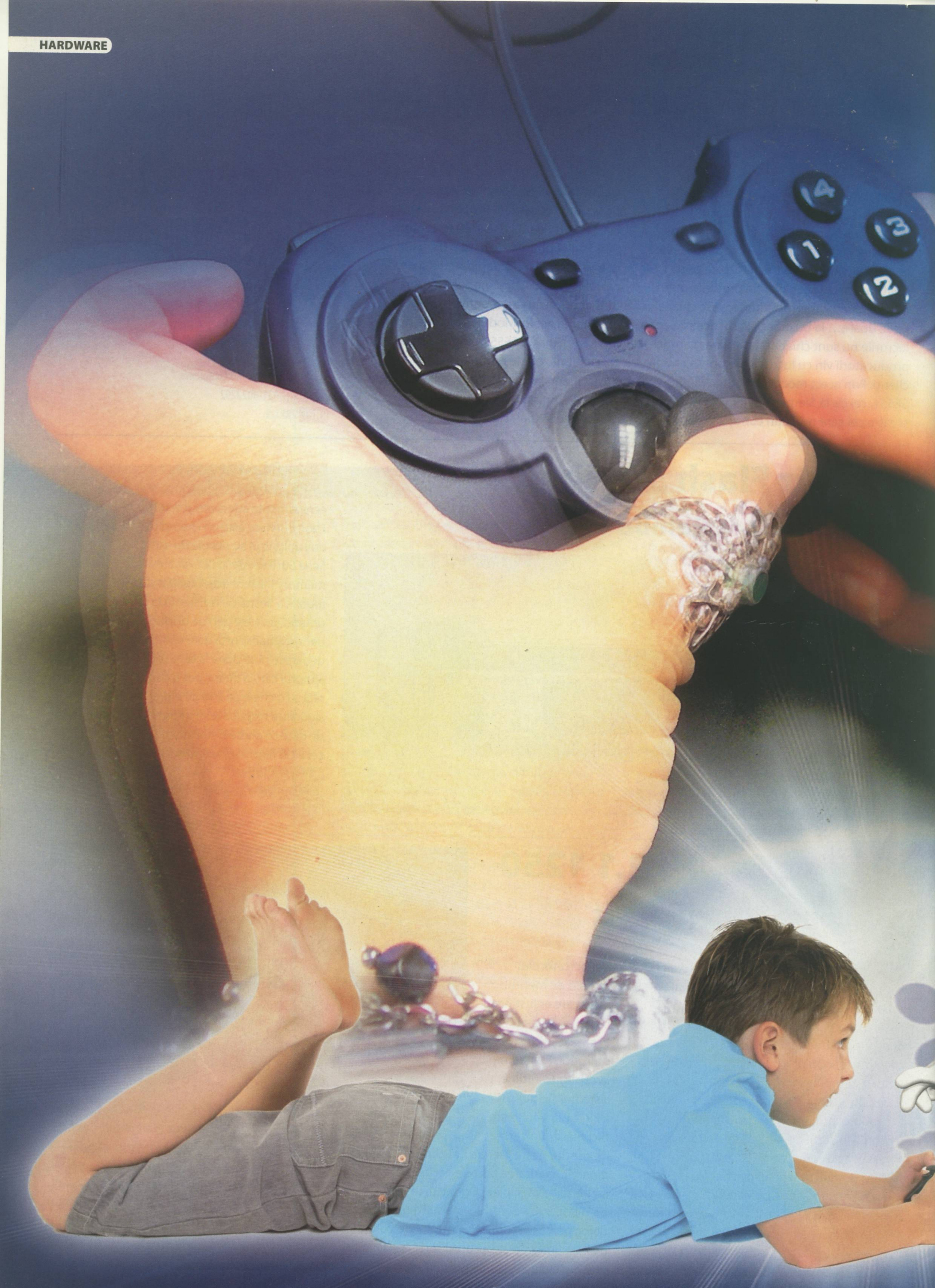
Versiunea... 2.1 pe scurt



Genius este cunoscută în multimedia PC pentru trei modele de boxe geniale pentru raportul lor performanţă/preţ. Probabil, însă, că vechimea numelui Genius pe piaţă a început să-i dea acestei firme impresia că şi-ar putea mări preţurile. Fapt pentru care noul sistem 2.1 Genius SW-HF2.1 1250 se îndepărtează simţitor de la filozofia iniţială a producătorului: ieftin (şi peste medie calitativ în cazul a trei sisteme de boxe, cum spuneam). Genius SW-HF2.1 1250 oferă aparte numai materialul lemnos tip MDF pentru sateliţi şi subwoofer, adică ceva devenit obişnuit... În rest, un subwoofer de 4 ţoli, sateliţi cu un singur difuzor, de 3 ţoli, nici o ieşire de cască şi nici o telecomandă pentru control de la distanţă. Nici puterea amplificatorului nu este elementul forte care ar justifica preţul cu care se avântă Genius spre utilizator. Pur şi simplu, la capitolul audiţie, sistemul Genius SW-HF2.1 1250 nu iţeşte nici măcar un vârf de ureche peste Marele Zid. Sunetul nu este dinamic, claritatea lasă de dorit, frecvenţele înalte şi joase îşi pleacă graficul în faţa mediilor. Subwoofer-ul este subdimensionat, deloc percusiv, confuz. Controlul de volum nu este lin, ci porneşte abrupt de la o valoare destul de mare. Preţul sistemului SW-HF2.1 1250 este justificat, eventual, de designul său şi de dimensiunile reduse, potrivite în contextul unei anumite amenajări interioare.

OFERTANT: Partenerii Genius
TELEFON: N/A
PREŢ: 174 Lei

■ **Marius Ghinea**





Confruntări războinice

Vorbeam nu demult cu un amic şi, din subiect în subiect, a început să îmi povestească despre succesele lui în materie de gaming. După titlurile pe care le enumera, scheme, faze, scurte istorioare, mi-am zis că băiatul acesta e supărat rău, un adevărat devorator de entertainment digital. Continuând conversaţia, am ajuns la raionul „scule" şi l-am întrebat cu ce se joacă . Răspunsul a venit prompt şi a rezultat o tastatură nu foarte fiţoasă, un mouse mai acătării şi un pad „profesional", adică de gaming. Cam asta era tot, nu tu echipamente speciale, nimic ieşit din comun. Atunci i-am sugerat să încerce şi un gamepad. Poate fi utilizat fără probleme în mai multe genuri de jocuri, permite o mobilitate mai mare, este uşor de folosit etc. Zis şi făcut. Peste câteva zile, era disperat, avea febră musculară la degete, ochii roşii şi un zâmbet mare pe faţă. Era fericit că terminase un joc într-un interval de timp ceva mai scurt şi era impresionat de feeling-ul pe care i-l crease acel gamepad. Într-adevăr, funcţiile de force feedback şi ergonomia sporită creează dependenţă şi este destul de uşor să cazi în această patimă, însă... merită.

Producătorii ştiu acest lucru şi încearcă să profite la maximum. Totuşi, concurenţa este foarte, foarte mare şi atunci când te loveşti pe moment de un prag tehnologic, încerci altceva. De exemplu, cele mai noi modele de gamepad-uri de la Thrustmaster, în afara faptului că sunt certificate pentru Windows Vista cu tot tacâmul, sunt oferite şi împreună cu un bundle. Modelul Thrustmaster T-Mini Wireless 2-in1 Rumble Force le oferă cumpărătorilor jocul XIII, complet, pe patru CD-uri. E ceva remarcabil, dar totuşi, o să ajungem să ne luăm un cooler sau un HDD şi să primim jocuri bundle. Nu zic că ar fi o idee rea, însă mă gândesc la sărmanii producători care fac orice pentru a-şi vinde marfa. Cei de la Logitech vin cu alte inovaţii, de exemplu jucătorul prestează din greu şi, din cauza emoţiilor sau pentru că e cald afară, îi transpiră palmele. Atunci, tu, ca şmecher posesor de gamepad Logitech Chill Stream, apeşi un buton şi începe să se învârtă în interiorul gamepad-ului o „morişcă" ce face vânt la degeţele. Mai sunt alţii care pun un kilometru de fir, pe care stai câteva minute să îl strângi în rotocoale să nu cumva să îţi rupi ceva când te împiedici de el. Dacă tot voiau să trimită jucătorul în camera vecină, eu zic că era mai bine să îl fi făcut wireless. Ţac, pac, două baterii, fugi în jurul cozii până nu mai poţi, nu să te împleticeşti în sârme de nu mai ştii cum să ieşi. Ehe, povestea e lungă, însă revenind la testul nostru, unde am întâlnit şi astfel de eroi, să amintim şi ce anume am notat la unii şi unde i-am depunctat pe alţii.

Cea mai aspră a fost nota de performanţă, ce a avut o pondere de 40% din nota finală. Dotarea şi ergonomia au avut felii egale, de câte 30 de procente. Pentru a obţine o notă frumuşică la dotare, fiecare gamepad a fost punctat pentru tot, număr de butoane, prezenţa „trăgacelor", existenţa unor materiale anti-alunecare, cam tot ce are nevoie un jucător.

Avantajul folosirii unui gamepad este enorm, e cu totul altul feeling-ul, controlezi mult mai uşor personajele, se adaptează la o sumedenie de genuri de jocuri şi, dacă te superi foarte, foarte tare, ştii că tastatura şi mouse-ul sunt în siguranţă pe birou şi nu vor suferi „accidentări" neprevăzute. Shoot 'Em Up !!!

■ **BogdanS**

#1 Thrustmaster **2-in-1 Dual Trigger Rumble Force**



2-in-1 Dual Trigger Rumble Force încă își menține poziția de lider pe acest segment de game controller-e. Deși este un model lansat de ceva timp pe piață, se pare că rețeta succesului este încă valabilă pentru vremurile actuale. Atât jucătorii care au ca mediu de joacă PC-ul, cât și cei ce rămân fideli consolelor PS2 pot folosi acest controller. Ceea ce este de remarcat la acest gamepad este numărul mare de butoane. Foarte impresionantă este și construția lui foarte robustă, iar „împachetarea" în cauciuc îl face să fie deosebit de ergonomic. Mai ciudată este însă dimensiunea acestui gamepad, la prima vedere ar da senzația că ar fi prea mic și nu poți să îl ții foarte bine în palme. Bineînțeles, este doar o senzație de moment, în timp intervenind obișnuința.

Specificații:
Număr Butoane: 15
Trigger Progresiv: DA
Inserții de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 9.18 Ofertant: Ubisoft România,
Preț: 78 RON

#2 Thrustmaster **2-in-1 Dual Trigger**



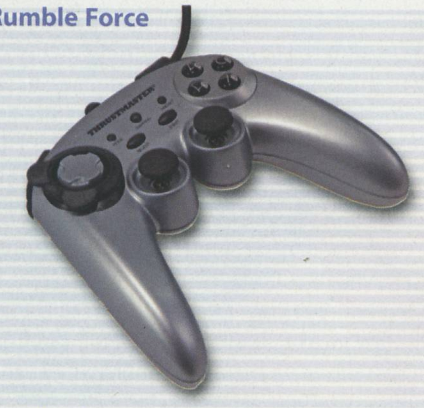
Specificații:
Număr Butoane: 15
Trigger Progresiv: DA
Inserții de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8.99 Ofertant: Ubisoft România,
Preț: 66 RON

#3 Logitech **ChillStream**



Specificații:
Număr Butoane: 12
Trigger Progresiv: DA
Inserții de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8.89 Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 98 RON

#4 Thrustmaster **Run'N'Drive 3-in-1 Rumble Force**



Specificații:
Număr Butoane: 14
Trigger Progresiv: DA
Inserții de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8.85 Ofertant: Ubisoft România,
Preț: 97 RON

#5 Microsoft **360 Controller**



Specificații:
Număr Butoane: 11
Trigger Progresiv: DA
Inserții de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8.53 Ofertant: Partenerii Microsoft,
Preț: N/A

LOC	1	2	3	4	5
Producător	Thrustmaster	Thrustmaster	Logitech	Thrustmaster	Microsoft
Model	2-in-1 Dual Trigger Rumble Force	2-in-1 Dual Trigger	ChillStream	Run'N'Drive 3-in-1 Rumble Force	360 Controller
Ofertant	Ubisoft Romania	Ubisoft Romania	Ultra PRO Computers	Ubisoft Romania	Partenerii Microsoft
Telefon	0215690600	0215690600	031-4022292	0215690600	N/A
Preț [RON]	78	66	98	97	N/A
[dotare]					
Tip	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir
Conectare]	USB / PS2	USB / PS2	USB	USB / PS2	USB
Număr Butoane	15	15	12	14	11
Număr Butoane Programabile	10	10	8	10	8
D-pad	DA	DA	DA	DA	DA
Mini-Stick	DA	DA	DA	DA	DA
Trigger	DA	DA	DA	DA	DA
Trigger Progresiv	DA	DA	DA	DA	DA
Inserții de Cauciuc	DA	DA	DA	DA	NU
Force Feedback	DA	DA	NU	DA	NU
Puncte Suplimentare	4	3	5	4	4
[ergonomie]					
Nota Ergonomie D-pad	9	9	9	8	9
Notă Ergonomie Mini-stick	9	9	10	9	10
Notă Ergonomie Butoane	10	10	9	9	9
Notă Ergonomie Bază	8	8	10	8	10
Notă Design	10	10	9	8	9
[evaluare]					
Notă comportare D-pad	8	8	9	8	9
Notă comportare Mini-Stick	9	9	10	10	10
Notă comportare Butoane	9	9	10	9	10
Notă Comportare în Jocuri	10	10	9	9	9
[note obtinute]					
Nota totala dotare	9.45	9.35	7.96	9.35	6.76
Nota totala ergonomie	9.15	9.15	9.4	8.4	9.4
Nota totala performanta	9	8.6	9.2	8.8	9.2
NOTA LEVEL	**9.18**	**8.99**	**8.89**	**8.85**	**8.53**

#6 Thrustmaster **T-Mini Wireless 2-in-1 Rumble Force**



Specificații:
Număr Butoane: 12
Trigger Progresiv: NU
Inserții de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 7.62 Ofertant: Ubisoft România,
Preț: 97 RON

#7 Thrustmaster **T-Mini 2-in-1 Rumble Force**



Specificații:
Număr Butoane: 12
Trigger Progresiv: NU
Inserții de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 7.53 Ofertant: Ubisoft România,
Preț: 62 RON

#8 Logitech **RumblePad 2**



Specificații:
Număr Butoane: 14
Trigger Progresiv: NU
Inserții de Cauciuc: NU
Nota LEVEL: 7.45 Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 120 RON

#9 SpeedLink **StormTrooper**



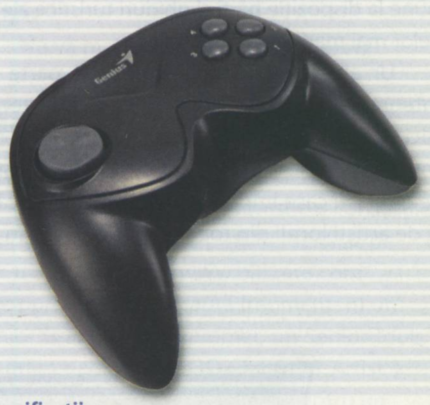
Specificații:
Număr Butoane: 14
Trigger Progresiv: NU
Inserții de Cauciuc: NU
Nota LEVEL: 6.80 Ofertant: Partenerii SpeedLink,
Preț: N/A

#10 Logitech **Precision**



Specificații:
Număr Butoane: 10
Trigger Progresiv: NU
Inserții de Cauciuc: NU
Nota LEVEL: 4.83 Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 43 RON

#11 Genius **MaxFire G-08XU**



Specificații:
Număr Butoane: 8
Trigger Progresiv: NU
Inserții de Cauciuc: NU
Nota LEVEL: 4.06 Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 17.7 RON

LOC	6	7	8	9	10	11
Producător	Thrustmaster	Thrustmaster	Logitech	SpeedLink	Logitech	Genius
Model	T-Mini Wireless 2-in-1 Rumble Force	T-Mini 2-in-1 Rumble Force	RumblePad 2	StormTrooper	Precision	MaxFire G-08XU
Ofertant	Ubisoft Romania	Ubisoft Romania	Ultra PRO Computers	Partenerii SpeedLink	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers
Telefon	0215690600	0215690600	031-4022292	N/A	031-4022292	031-4022292
Preț [RON]	97	62	120	N/A	43	17.7
[dotare]						
ip	Wireless	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir
Conectare]	USB / PS2	USB / PS2	USB	USB	USB	USB
Număr Butoane	12	12	14	14	10	8
Număr Butoane Programabile	10	10	10	12	8	8
D-pad	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Mini-Stick	DA	DA	DA	DA	NU	NU
Trigger	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Trigger Progresiv	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Inserții de Cauciuc	DA	DA	NU	NU	NU	NU
Force Feedback	DA	DA	NU	NU	NU	NU
Puncte Suplimentare	3	2	3	4	1	1
[ergonomie]						
Nota Ergonomie D-pad	7	7	7	6	7	6
Notă Ergonomie Mini-stick	9	9	7	7	1	1
Notă Ergonomie Butoane	7	7	9	8	8	4
Notă Ergonomie Bază	7	7	9	8	9	4
Notă Design	8	8	8	8	7	5
[evaluare]						
Notă comportare D-pad	8	8	7	6	5	7
Notă comportare Mini-Stick	8	8	9	8	1	1
Notă comportare Butoane	7	7	9	7	9	8
Notă Comportare în Jocuri	8	8	9	8	7	6
[note obtinute]						
Nota totala dotare	7.45	7.15	5.41	5.76	3.56	3.36
Nota totala ergonomie	7.55	7.55	7.95	7.3	6.4	4.05
Nota totală performanta	7.8	7.8	8.6	7.2	4.6	4.6
NOTA LEVEL	**7.62**	**7.53**	**7.45**	**6.80**	**4.83**	**4.06**

Nokia Go: Play

În acest început de sezon, compania Nokia deschide noi porţi în domeniul divertismentului şi al comunicaţiilor. În cadrul evenimentului Nokia Go: Play desfăşurat la Londra în data de 29 august, am fost martor la inaugurarea unui nou concept de divertisment şi comunicare pe care compania Nokia doreşte să-l poată oferi tuturor celor care iubesc mobilitatea. Printre cele mai importante subiecte din agenda evenimentului s-a numărat şi lansarea portalului „OVI" (www.ovi.com), ce le va oferi utilizatorilor o gamă variată de servicii online, începând cu stabilirea unei numeroase comunităţi online şi continuând cu punerea la dispoziţia acestora de materiale cu un conţinut foarte bogat şi foarte diversificat din orice domeniu: jocuri, muzică etc. Tot în acest portal utilizatorii au acces la serviciul Nokia Maps, aplicaţie ce le pune la dispoziţie hărţi şi ghiduri turistice ale celor mai mari oraşe ale lumii.

Un alt element foarte important, parte integrantă a lui OVI, este şi Nokia Music Store. Aici utilizatorii pot găsi cantităţi uriaşe de muzică, puse la dispoziţie atât de către artişti celebri sau case importante de producţie, cât şi de artişti locali din toate colţurile lumii. În Nokia Music Store, oricine poate intra deoarece poate fi accesat atât prin intermediul unui PC, cât şi prin diverse terminale Nokia. Structurarea conţinutului este foarte prietenoasă, existând posibilitatea de a vă crea diverse playlist-uri sortate după autori, titluri de melodii sau genul acestora. Pentru că drepturile de autor au şi ele un preţ, la achiziţionarea unei melodii vi se va percepe o taxă de 1 euro, respectiv 10 euro în cazul în care download-aţi un album întreg, iar dacă mergeţi pe varianta unui abonament lunar, aveţi posibilitatea de a asculta online orice melodie sau album preferat.

Pentru că nici cei care preferă jocurile nu au fost uitaţi, şi platforma de jocuri N-Gage a fost integrată în acest portal. În acest fel aveţi posibilitatea de a lua legătura sau de a vă înfrunta cu alţi jucători din alte părţi ale lumii, de a face schimb de impresii şi, de ce nu, de a download-a şi încerca diverse jocuri. Lista acestora este în continuă creştere deoarece există companii precum Electronic Arts sau Gameloft care o alimentează în permanenţă cu titluri de succes. Procedura de achiziţionare a jocurilor este una foarte simplă, fie vi se adaugă costul acestora la factura telefonică, fie le puteţi achita online cu cardul.



Noi dispozitive



Odată cu lansarea acestor noi servicii, Nokia oferă spre vânzare şi o „colecţie" nouă de terminale şi accesorii potrivite acestora. Capul de afiş este cu siguranţă noul Nokia N81, un adevărat mini computer multimedia cu design excepţional şi suprafeţe deosebit de elegante. N81 şi fratele său mai mare N81 8GB sunt croite special pentru muzică şi jocuri. Taste uşor accesibile, meniuri foarte intuitive, pregătit oricând pentru a fi utilizat. Este genul de accesoriu pe care îl porţi cu tine oriunde, oricând, pentru că este mic, uşor şi oferă tot ceea ce ai nevoie. Dacă te saturi de jocuri sau muzică, poţi căuta un post de radio sau trece la navigare pe internet. Posibilităţile de conectare sunt diverse, fie modul clasic prin GPRS sau 3G, fie prin conectare la un hotspot graţie modulului Wi-Fi 802.11 b/g încorporat. Poze cu prietenii? Nicio problemă. N81 include şi un senzor foto de 2 MP din care rezultă fotografii la o rezoluţie maximă de 1600 x 1200 pixeli. Toată platforma lui N81 este bazată pe Symbian OS 9.2, care în



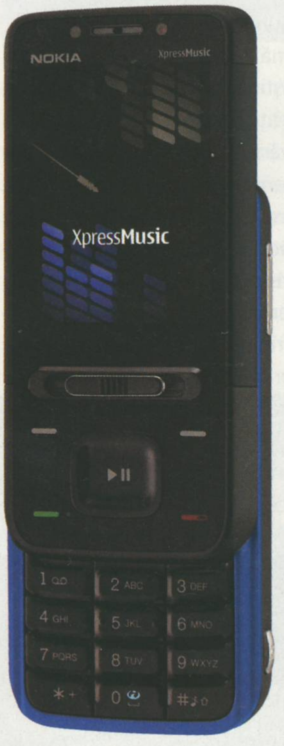
mod predefinit pune la dispoziţia utilizatorului şi diverse aplicaţii de tip office. Practic, oferă cam tot ce ai avea nevoie atunci când pleci de acasă într-o vacanţă mai îndelungată, însă are şi un preţ pe măsură.

Specificaţii N81 8GB

Dimensiuni: 102 x 50 x 18 mm
Greutate: 140 g
Display: TFT – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 1050 mAh
Stand-by: până la 410 ore
Talk time: maximum 4 ore

În ceea ce-i priveşte pe prietenii săi mai „tineri", Nokia 5610 XpressMusic şi Nokia 5310 XpressMusic, situaţia este mult mai simplă. Ambele modele sunt mult mai uşoare, au dimensiuni mai mici, un design foarte reuşit şi, nu în cele din urmă, un sunet excepţional. Exact, v-aţi dat seama, sunt două terminale ce suplinesc cu vârf şi îndesat funcţiile vechiului MP3 player. Cu unul dintre aceste telefoane le poţi avea pe toate. Un telefon excelent, un player audio bestial şi o cameră foto de 3,2 megapixeli. Preferatul meu este 5310, deoarece este un model foarte subţire şi foarte uşor. Abia dacă îl simţi în buzunar, iar faptul că are butoanele playerului MP3 la îndemână îl scoate mult în faţă.

Ambele modele XpressMusic sunt compatibile cu Nokia Music Store şi pot fi încărcate cu un conţinut audio / video atât de pe acest portal, cât şi cu piese deja existente pe un PC, iar tot ce aveţi de făcut este să le asortaţi şi cu noua colecţie de accesorii marca Nokia.





Specificaţii Nokia 5610 XpressMusic

Dimensiuni: 95 x 48 x 17 mm
Greutate: 111 g
Display: TFT – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by: până la 320 ore
Talk time: maximum 6 ore

Specificaţii Nokia 5310 XpressMusic

Dimensiuni: 104 x 45 x 10 mm
Greutate: 70 g
Display: TFT – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 860 mAh
Stand-by: până la 300 ore
Talk time: maximum 5 ore

BogdanS

CD Universe

Interesant la site-ul acesta nu e faptul că poţi cumpăra muzică, ci că în 1999 un hacker rus a intrat în baza de date, a furat 350.000 de numere de carduri de credit, după care a cerut 100.000$ recompensă. Când site-ul nu a plătit, a postat 25.000 dintre acestea pe un alt website. Hai, cumpăraţi nişte muzică!

www.cduniverse.com



HampsterDance

Site-ul de faţă este foarte original prin faptul că este de departe unul dintre cele mai iritante site-uri din câte există. Dacă nu mă credeţi, aruncaţi un ochi şi convingeţi-vă de nivelul la care poate ajunge nevoia omului de a se simţi mai aproape de natură.

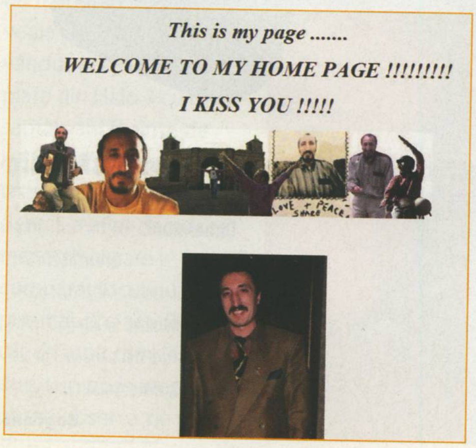
www.hampsterdance.com



IkissYou

Dacă vă întrebaţi de unde a apărut Borat, atunci ar trebui să aruncaţi un ochi pe acest site, care, surprinzător, la un moment dat a spart recordurile de trafic... De ce? Cred că vă daţi seama şi singuri.

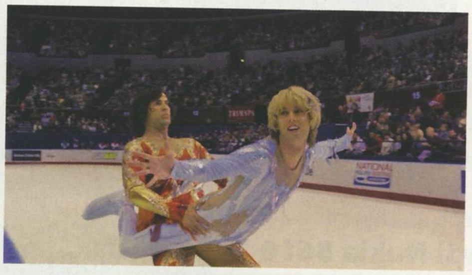
IKissYou.org



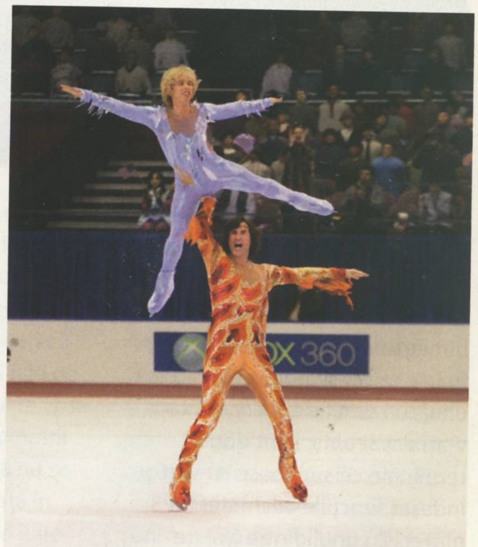
Blades of Glory



Ideea din spatele celui mai nou film în care se dezlănţuie Will Farrell este una pe cât de naturală, pe atât de trăsnită. Imaginaţi-vă doi patinatori, rivali eterni pe gheaţă şi în viaţa de zi cu zi - Chazz Michael Michaels (Will Ferrell), un încrezut cu figuri de macho în program, şi naivul Jimmy MacElroy (Jon Heder), care într-o zi sunt deposedaţi de medaliile de aur şi suspendaţi pe viaţă din competiţiile masculine de patinaj solo, din cauza schimbului de pumni de pe podiumul de premiere. Anii trec, Chazz se transformă într-un maniac sexual alcoolic, care-şi câştigă pâinea patinând în spectacole pe gheaţă pentru copii, iar MacElroy devine vânzător de pantofi. Şi aşa ar fi rămas până la pensionare, dacă un fan obsedat de MacElroy nu ar fi descoperit o portiţă în regulamentul competiţional, care le permite să concureze din nou, dar împreună, formând prima pereche masculină de patinatori din istoria patinajului artistic. Bineînţeles că în primă fază cei doi resping cu vehemenţă această posibilitate, scârbiţi de ideea de a se atinge unul pe celălalt în văzul lumii, însă fostul antrenor al lui MacElroy îi convinge să încerce, acesta fiind de părere că



numai aşa îşi vor putea recăpăta gloria. Fostele staruri decid, aşadar, să profite de şansa ce le-a fost oferită, bizara pereche realizând că poate concura cu succes în campionate. Faptul că sunt atât de diferiţi unul de celălalt îi transformă în parteneri perfecţi pe gheaţă, personalitatea feminină a lui MacElroy rezervându-i din start rolul de damă în ringul de dans. În cele din urmă, efortul le este răsplătit cu o nesperată calificare la Olimpiadă, spre nemulţumirea perechii Stranz şi Fairchild Van Waldenberg - frate şi soră, care încercă să-i



oprească cu orice preţ din drumul spre glorie.

Premisa de la care porneşte filmul este una inedită, Blades of Glory invitându-ne să pătrundem în tainele coregrafiei homoerotice şi să ne stricăm de râs în faţa stângăciei cu care perechea masculină încearcă să execute complicate figuri de balet, iar apoi s-o urmărim cum se transformă într-un foarte amuzant şi ciudat duet dansant alcătuit din doi trăsniţi care execută, cu dezinvoltură, tot felul de figuri, una mai stânjenitoare decât cealaltă. Drept urmare, pentru un om ca mine, căruia îi place să se întindă în fotoliu şi să-şi scoată creierul din priză în schimbul unei reprize de râs, Blades of Glory şi-a făcut bine treaba, iar dacă-mi veţi urma exemplul, vă garantez că veţi obţine acelaşi rezultat. Deconectare plăcută!

P.S. A picat curentul...

■ KiMO



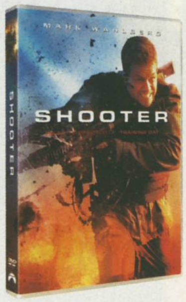
Se rupe pe genunchi

Orice viitor şofer care se respectă trebuie să înceapă de la munca de jos, şi anume de la bicicletă. Dacă respectivul aspirant în ale şo-feritului are norocul să stea la ultimul etaj... Sisif îi va rămâne numele... Doar dacă nu cumva îi vine fericita idee de a-şi cumpăra o (sau un, cum vreţi să o luaţi) Dahon. Prin State este deja o firmă consacrată, dar la noi îşi face încă ucenicia. Ce are totuşi atât de special?! Are cadru! Cadru special gândit pentru băieţii de după blocuri! Îi aplicaţi un picior la încheietură şi astfel, cu ea pliată frumos fix în două, încăpeţi în lift fără să vă mai înghesuiţi prietena. Bine, asta nu e neapărat un lucru bun, dar pe prietenă o puteţi înghesui mult mai eficient cu proxima ocazie. Revenind la bicicletele din State, să vă mai zic că sunt full options. Adică veţi beneficia de furcă telescopică cu opţiuni de reglare şi blocare, frâne de disc, 24 de viteze cu schimbătoare de ultimă generaţie, suport de transportat lichide vitale, aripi în variantă super uşoară, ochi de pisică, pedale cu ţinte, stick-uri, furtunele, şurubele şi alte câteva daravele. Şi asta nu neapărat pentru a-i face publicitate. Ideea e că vă veţi face treaba foarte lejer cu un biciclu Dahon, fie că aceasta are loc în spaţiul gri al metropolei în care vă desfăşuraţi prodigioasa activitate, fie că vă hotărâţi să o scoateţi la păscut pe dealurile sau chiar munţii din apropiere.

Cât despre şoferit, puteţi uita! Până la urmă asta e tot ce putem face pentru a evita prăjelile care se apropie: luaţi biciclete şi aruncaţi motoarele la fiare vechi!

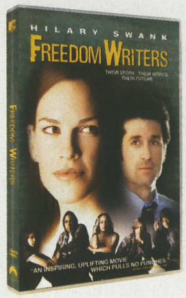


Shooter
Lunetistul



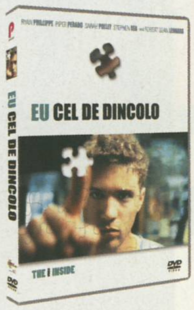
An: 2007
Regia: Antoine Fuqua
Gen: Acţiune, Dramă, Thriller
Distribuţie: Mark Wahlberg, Kate Mara, Michael Pena
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT

Freedom Writers
Jurnalul străzii



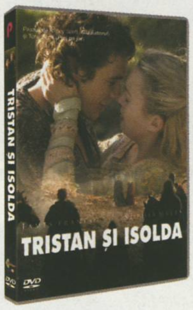
An: 2007
Regia: Richard LaGravenese
Gen: Dramă
Distribuţie: Hilary Swank, Patrick Dempsey
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT

The I Inside
Eu cel de dincolo



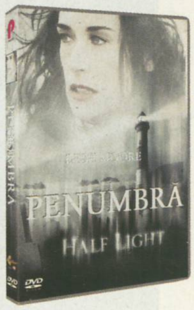
An: 2003
Regia: Roland Suso Richter
Gen: Mister, Thriller
Distribuţie: Ryan Phillippe, Piper Perabo, Sarah Polley
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Tristan & Isolde
Tristan şi Isolda



An: 2006
Regia: Kevin Reynolds
Gen: Aventuri, Acţiune, Dramă
Distribuţie: James Franco, Rufus Sewell, Sophia Myles
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Half Light
Penumbra



An: 2006
Regia: Craig Rosenberg
Gen: Acţiune
Distribuţie: Demi Moore, Henry Ian Cusick
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



Hai mă băieţi mai repede, că mi-au îngheţat picioarele de frig. **Imagine primită de la Daniel Pop.**



Prost moment pentru o simulare. **Imagine primită de la Czank Csaba.**



De-a dreptul scandalos şi împotriva bunelor moravuri. **Imagine trimisă de Nick_Bz.**



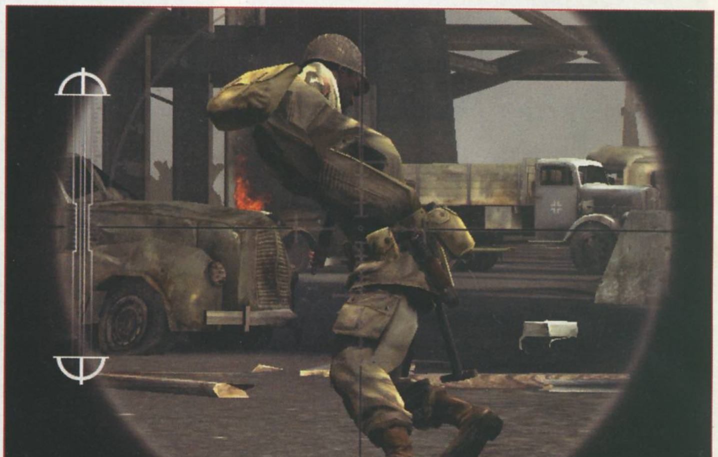
Iar dormiţi în şanţ, netrebnicilor? **Imagine trimisă de Palamar Bogdan Alexandru.**



Inevitabil, au apărut şi nunţile în WOW. Aşteptăm divorţuri, procese, sex-tape-uri şi scandalul privatizărilor. **Imagine primită de la Coman Tudor şi Ciupagea Alexandru.**



Demo, demo, dar pe lângă echipe puţine mai primeşti şi jucători mai puţini? **Imagine primită de la Marius Adrian.**



Cu soldaţi ca ăştia nu mă miră că Market-Garden a fost un eşec pentru aliaţi :D. **Imagine trimisă de Bogdan Lascu.**

Câştigătorul din acest număr este Palamar Bogdan Alexandru.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Acum vă abonați la LEVEL mult mai uşor, plătind şi completând on-line talonul de abonament!

http://www.chip.ro/shop/abonamente/

Cu până la 44% mai ieftin decât la chioşc

Veți şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veți afla la ce să vă aşteptați pe viitor!

Veți primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulțime de aplicații freeware şi shareware.

Veți avea la dispoziție, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.





Lunar veți găsi în revistă un joc full de colecție!

Veți fi la curent cu tot ce se întâmplă în industria jocurilor video.

Completați talonul de abonament on-line la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente sau d ecupați talonul de mai jos, completați-l şi expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa: **Bădescu Ioana, OP2 CP 4 500530 Braşov**, pe fax la numerele 0268-418728, 0368-415003 sau prin e-mail la adresa alex_draghini@vogelburda.ro.

10/2007

DA, doresc un abonament la revista LEVEL

Ediția cu DVD 9 GB

- ☐ 6 luni, la prețul de 50 lei
- ☐ 12 luni, la prețul de 90 lei

începând cu luna ____ ☐ Da, am mai fost abonat cu codul ☐☐☐☐☐☐☐

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupație ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ☐☐☐☐☐☐ Județ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Mai puteți comanda:

CHIP Foto-Video Digital (septembrie 2007) **NOU**
10 lei/bucată — nr. de bucăți ____

CHIP Special Automobilul Viitorului
9,98 lei/bucată — nr. de bucăți ____

CHIP Special VISTA
9,98 lei/bucată — nr. de bucăți ____

Înainte de a efectua plata la revistele CHIP Special, vă rugăm să telefonați la redacție, pentru a vă asigura că mai există pe stoc revistele dorite. 0268-418728; 0368-415003

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Badescu. Datele dumneavoastra personale se prelucreaza in scopul incheierii si distribuirii de abonamente, si au ca unic destinatar Vogel Burda Communications SRL. Este obligatorie completarea campurilor marcate cu steluta pentru a se putea presta serviciul de expediere a abonamentelor. In conformitate cu prevederile art. 12-18 din legea 677/2001, dispuneti de urmatoarele drepturi: de informare, de acces, de interventie, de opozitie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a va adresa justitiei. Pentru exercitarea acestor drepturi va rugam sa ne contactati in scris la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2, CP 4 500530 Brasov, sau prin fax la numarul 0268418728. Vogel Burda Communications a fost inscrisa in registrul de evidenta a prelucrarii de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numarul 4702.

- Plata se poate efectua prin mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal R01099507) nr. R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul R090TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs!

Vă mulţumim foarte mult pentru urări, surprize şi cadouri. Pentru că spaţiul nu îmi prea permite să mă întind, o să trec direct la prima temă din noua eră LEVEL. Care este universul vostru preferat şi, bineînţeles, de ce? Ca în fiecare lună, aşteptăm răspunsurile pe adresa de e-mail chatroom@ level.ro şi pe adresa redacţiei.

■ **Rzarectha**

Chatroom

În martie 2004, am pus prima oară mâna pe LEVEL. Şi de atunci întreb la fiecare început de lună la fiecare chioşc de revista LEVEL... ce nume frumos! Nu conţine termeni ca „PC", „Computer", „Games" sau mai ştiu eu ce... Şi Game-Over era un nume frumos - fusese o revistă pe care eu n-am pus mâna niciodată.

Am cumpărat din LEVEL şi reviste mai vechi, de la prieteni sau de pe site, aşa că atunci când a sărbătorit 101 numere, eu mă simţeam mândru, că aveam şi eu 30 şi ceva de reviste. Am aflat istoria LEVEL şi mă aşteptam la o sărbătoare de 10 ani... LEVEL chiar merită o astfel de sărbătoare! Ei nu sunt ca ceilalţi - nu se bat cu cărămida în piept că sunt cei mai buni (deşi sunt), nu bagă jocuri nasoale, nu sărbătoresc fiecare cifră rotundă sau mai puţin rotundă (5 ani, 50 de reviste, 7 ani, 7 ani jumate', 7 ani şi trei sferturi, aproape 8 ani...), nu fac 10 reviste despre jocuri şi în toate să scrie acelaşi lucru... ci una şi bună! Ăsta e LEVEL. Aşadar, vă urez „Felicitări!", „La mulţi ani!" şi încă o dată, „Ăsta e LEVEL!". A, şi pe final, nu aştept nimic de la LEVEL pe viitor. LEVEL îmi dă singur tot ceea ce-i bun. Ce poţi aştepta de la o revistă perfectă?

Cu stimă,

■ **Beril ac**

P.S.: Pe când o nouă întrunire a fanilor LEVEL?

DRAGI LEVEL-IŞTI

În primul rând, vreau să urez un sincer La Mulţi Ani revistei, să fie la fel de sexi cum o ştiu, iar voi să fiţi sănătoşi, să ne puteţi oferi atâtea informaţii din lumea gaming-ului şi nu numai.

Hmmm, ce înseamnă LEVEL pentru mine...

Dacă ar apărea revista în fiecare zi, pentru mine tot rar ar fi (mă cam chinuie talentul de poet). Now really, să ştiţi că sunteţi şi cu siguranţă veţi rămâne cei mai tari şi prin voi desigur revista este No' 1, pentru că nici un lucru nu poate să funcţioneze fără un creier care să-l conducă, nu?

Eu mă consider un gamer înrăit, ţinând cont că 90% din timpul meu liber mă joc (da, aţi ghicit, restul de 10% mi-l ocup citind Levelu'), şi ţin cont foarte mult de review-urile din revistă (în procent de 90% sunt de acord cu ele), părerea mea fiind că sunt destul de obiective. Îmi plac şi preview-urile pentru că prin intermediul lor aflu cele mai tari chestii despre cele mai noi jocuri sau despre cele care urmează să apară. Deşi nu sunt înarmat aşa cum orice gamer care se respectă ar trebui să fie (nu cred că 7300 meu mă va mai susţine prea mult, ţinând cont de toată nebunia asta cu joacele next-gen), îmi place să mă joc cam tot ce e nou cu condiţia să merite jucat (pentru mine contează cel mai mult gameplay-ul, apoi că mă joc cu setările la „medium" nu mă deranjează prea tare). Bineînţeles că nu m-aş supăra să am şi eu o bombă gen 8800 sau 8600, dar cine ştie, sper să răsară soarele şi în PC-ul meu .

Deci la faza cu „ce înseamnă revista pentru mine" sper că v-am convins că la capitolul gaming respir prin voi.

Dar ca să nu vă umflaţi în pene aşa de tare (nu că nu aţi merita), vă spun şi care ar fi aşteptările mele de la LEVEL pe viitor. Păi ele nu sunt aşa de mari, pentru că aveţi cam tot ce vă trebuie (am citit şi reviste de gaming din afară şi chiar să ştiţi că la revistă sunteţi cu mult peste, însă la site mai trebuie lucrat puţin). Oricum faceţi vă rog revista măcar de 100 de pagini, mai băgaţi un review sau un preview sau mai multe ştiri să puteţi atinge acest număr de pagini. Aaaa... by the way DvD-ul e cool, însă joacele sunt cam vechi, însă la o colecţie de joace sunt ok (cred că jocurile astea mai noi costă cam mult să le băgaţi pe DVD, nu?), acuma aştept să văd care e treaba cu super jocul ăsta din numărul aniversar, sper să fie ceva ... super.

Cam astea ar fi aşteptările mele, altele nu am, am avut, dar voi v-aţi ridicat ca de obicei la nivelul lor şi chiar şi cu mult peste ele. Încă o dată La Mulţi Ani revistei şi peste 10 ani de acum încolo să fiţi tot cei mai tari cum aţi fost şi până acum. Până atunci baftă multă şi GAME ON !

■ **Ghost**

Pentru început, aş vrea să spun un călduros: La mulţi ani dragă Levelule! ! Ştii? E prima dată când scriu un e-mail pentru Level aşa că vă rog, easy! Eu urmăresc această revistă de vreo doi ani şi sunt super încântat de ea şi acum!



În fiecare lună aştept revista să apară cu sufletul la ochi!

Bun, bun gata cu prezentările, aşa că am să încep prin a răspunde la prima întrebare!

- Ce reprezintă LEVEL pentru mine?

- Păi... în anumite cazuri, când mă plictisesc de „Counter Strike", deschid o revistă LEVEL şi mă uit peste ea să văd ce am ratat!

Sau când mă duc la o întâlnire sau cum ar spune limba engleză „Blind Date", o aştept pe ea jumătate de oră să apară şi exact când mă gândesc să plec hop, stai că sună telefonul. Oare cine o fi? Ea, sună ea!

- Sper să nu te superi pe mine că nu am venit, dar am avut probleme cu mama şi nu a vrut să îmi dea voie să plec, sorry, dar ne mai vedem, cine ştie, poate altă dată!

- Da, da... nu mă supăr, dar măcar spune-mi ce înălţime ai?



Şi se aude un phuf în fundal şi te uiţi la telefon. „Call Finished! ".

Just great! Just my luck! Acum hai acasă să vedem ce putem face. Sunt nervos, nu am chef să îmi înmulţesc nervii la o partidă de CS, nu am chef nici de muzică, deci ultimul lucru care mai rămâne de făcut este să deschid ultima revistă apărută şi să citesc articolul despre„Transformers" pe care îl uitasem! ! E frumos să ai un prieten care nu vorbeşte, dar care te consolează şi te face să uiţi de problemele adolescenţei. Acum cred că aţi înţeles ce reprezintă LEVEL pentru mine!

Apoi – „Ce aştept eu de la LEVEL pe viitor? „

- Well … good question! Măi LEVEL, eu nu mă pot numi un gamer ca toţi aceşti oameni care îţi scriu, eu te cumpăr din plăcere şi din curiozitate. Nu mă pricep eu la tot felul de joace şi alte chestii de astea, dar am învăţat multe de la tine despre „chestii"din astea! Eu cred că ar fi mai bine să mai adaugi nişte –ştiri la început. E foarte interesant ce se întâmplă cu acele mari companii care produc jocuri, oameni importanţi care au un trecut plin de jocuri. Şi ar fi mişto să mai pui şi nişte articole în plus la capitolul Hardware, e minunat câte poţi realiza cu tehnologia din ziua de astăzi, lăsând la o parte faptul că România e foarte înapoiată din punctul de vedere al tehnologiei.

Aşadar dear LEVEL, my dear friend, this is what I had to say, so see ya next month!

■ **Vlad Ionuţ**

LEVEL – PUR ŞI SIMPLU

Se fac 10 ani ziceţi voi? Ei bine, nu ştiu, căci n-am reuşit să ţin pasul (norocul meu) cu trecerea anilor, dar mai ales cu memorarea nr. revistei lunare. Îmi cer scuze, pe atunci eram doar un puşti imberb şi fudul (care încă asculta 3 Sud-Est spre nenorocirea mea, asta până când i-am descoperit pe cei de la Panthera, Iron Maiden şi AC/DC), dar neatins cel puţin de febra jocurilor video (care atunci de abia îşi lua avântul mult lucesc şi mesianic şi se dezvolta pe măsura trecerii timpului clepsidric). Asta după ce am descoperit revista, cred, prin 2001 şi am început să o citesc. Sincer, şi acum îmi amintesc prima impresie despre ea: ştiu doar că era pe coperta Chelu' de 47, iar eu eram în două stări cvasi-lucide (n-am înţeles mai nimic din ce scria prin revistă, cu atât mai mult cu cât nu auzisem de nici un joc în acel timp, asta nemaipunând la socoteală că nici PC n-aveam; doar un simplu Sega amărât şi ros de atâta butonare intensivă corelată cu o acută criză de nervi, aşa, din când în când). Totuşi, încă îmi place Mario.

După aceea a urmat o scurtă pauză, timp în care am mai crescut(logic), iar la primu' meu examen „outdoor" (exact, capacitatea) am primit şi primul PC (un PIII care pe atunci făcea cu brio faţă la cele mai „kul" jocuri), iar de atunci încolo restul e istorie (he, he)… au urmat nopţi nedormite, cearcănele n-au întârziat să apară, viaţa socială a plecat în concediu de mult cu tot cu ştampila pe viză, anturajul a devenit tot mai restrâns (până am rămas numai eu; glumesc desigur, nici chiar aşa), iar eu am devenit ceea ce există tot mai mult în ziua de azi şi pe care societatea îi vede cu nişte ochi de chinez în timp ce priveşte un poster cu Pamela Anderson (îmbrăcată)… exact stimabililor… gamer-ii cei de toate zilele, care devorează la jocuri pe bandă rulantă, mai ceva ca Dementorii în căutarea lui Harry Potter (Petrificus Patronum!).

Că e bine, că e rău, nu mai contează, ce-a fost a fost, şi ar fi păcat să te trăsnească fulgerul în drum ce mergi spre muncă şi să-ţi spui: „Gata, de azi înainte mă las de ele, încep să ies mai des în oraş şi să-mi fac priete(ne)ni noi". Hey, te-ai tâmpit (îmi urla conştiinţa, asemenea lui Pinocchio) tocmai acum în luna septembrie, când stau pe vine atâtea jocuri fierbinţi? A, da, scuze, glumeam, se pare că totuşi conştiinţa ştie ce e mai bine pentru mine, iar viaţa socială mai poate aştepta… bad, I'm a bad boy (so?).

Revenind la oile noastre, adică la subiectul impus de Rza şi anume ce înseamnă LEVEL pentru noi, precum şi aşteptările viitoare cu privire la evoluţia revistei, ei bine aici, mă simt obligat să îmi împart monologul în două traiectorii rectilii circulare circumplanare şi coplanare pe ceva foarte paralel cu intersecţia înălţimii ce aşteaptă să cadă perpendicular pe axa convexă: LEVEL pentru mine e un lucru atât de important încât nu-l pot descrie în cuvinte sau nu mi-ar ajunge nici 1000 de pagini să mă spovedesc aşa cum se cuvine (iartă-mă Doamne că am păcătuit că n-am fost părtaş la naşterea revistei şi mi-au luat-o alţii înainte, atât la tăierea cordonului ombilical al revistei, cât şi la cumpărarea ei, dar promit că de azi înainte o voi cumpăra indiferent de „resurse" şi consecinţe, asta depinzând şi de braşovenii mei preferaţi să scrie cât mai mult; până-n vecii vecilor… amin). Dă-le Doamne numai inspiraţie şi inovaţie pe căpşorul lor cel poetic. Pace vouă…

Deci, ce ziceam? în primul rând ţin să menţionez că din 2005 n-am ratat nici un număr al revistei, iar dacă ar fi totuşi să ratez unul (Doamne fereşte) sunt dispus să călătoresc până-n labirintul minotaurului şi să ajung în centrul acestuia, dacă aş şti că acolo se află revista pierdută… dar găsită. Înţelegeţi ce vreau să zic?

Daţi-mi voie… Aşa cum maşinile au nevoie de combustibil să funcţioneze, aşa cum Pământul are nevoie de lumină ca să nu sucombe, aşa cum noi oamenii mâncăm ca să supravieţuim în această junglă urbană ce ne înconjoară tot mai des, aşa şi eu trebuie să-mi procur/cumpăr/găsesc/citesc revista LEVEL lună de lună. Neapărat…

Sper că v-am lămurit, iar dacă nu, atunci vă spun cât mai clar cu putinţă, astfel încât şi urangutanul de tine să priceapă: sunt dependent de revistă şi îmi plac la nebunie toate ingredientele din care e alcătuită (grafica, aranjarea în pagină, comentariile amuzante la screenshot-uri, exprimările elocvente şi scriitoriceşti/geniale ale redactorilor, precum şi felul în care miroase revista… ciudat? Deloc, doar grozav… pur şi simplu).

Trecând la a doua temă a chatroom-ului şi anume aşteptările noastre despre LEVEL, aici ei bine, trebuie să fiu puţin cârcotaş & evil şi să-mi spun „off-ul".

Deci, după cum urmează… de ce măi fraţilor doar aşa puţine pag. (84) la o revistă de aşa calibru? Voi sunteţi 7 oameni şi încă mă mir cum încăpeţi toţi sau mai bine cum de reuşiţi să vă înghesuiţi lunar în acest nr. firimituric (orig. „firimituri", cuv. inventat de subsemnatul pe loc; nu ştiu, probabil Cola e de vină) 84 încă nu pot să înţeleg. In primul rând, la unele jocuri de o importanţă mai mare ca şi când s-ar fi despărţit Oana de Pepe, voi acordaţi doar 2-4 pagini, pe când colegii/cunoscuţii/rivalii (luaţi-o cum vreţi) voştri de la Oradea, nu dau nume căci ştiţi la cine mă refer, reuşesc să scoată LUNAR 3 reviste de gaming? Aştept…

Vreţi exemple? Uitaţi-vă doar la C&C 3, la care mirificul Locke a „băgat" pe foaie (a. k. a. revista) doar 4 pagini. Îmi vine să plâng, nu alta, iar exemplele ar putea continua.

Ţin să precizez că din cele 84 de pagini se scade nr. reclamelor (atât cele in-house, cât şi celelalte), care din câte observ cu ochiul meu de vultur, tind să crească încet (dar sigur). Luaţi aşadar măsuri şi faceţi ceva, căci mulţi, la fel ca şi mine, îşi procură revista aşteptând o lună după dânsa, după care constată cu stupoare că într-o zi au şi ajuns la ultima pagină (mă refer la cititul revistei aici, nu la răsfoirea ei, pentru mine acesta e şi motivul pentru care o cumpăr, căci îmi asigură o lectură pe cinste de care profit la maximum).

De ce nu luaţi în calcul, dacă acest lucru nu se poate realiza, să scoateţi un LEVEL Special (în care să trataţi un joc cap-coadă) sau o variantă destinată doar consolelor (cam îndrăzneţ?)?

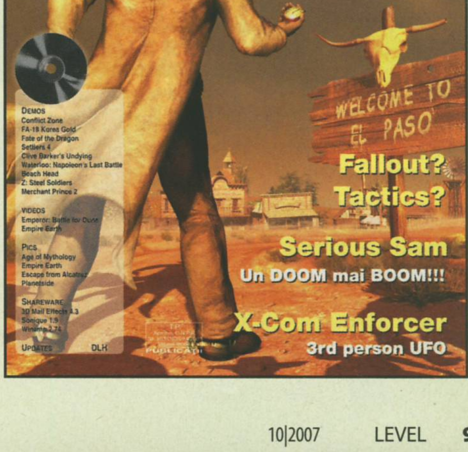
Personal, prefer doar mărirea numărului paginilor, la hai să zicem deloc modestul număr de 100, iar dacă voi puteţi sări bariera aceasta, atunci mă închin şi-mi dau jos pălăria (sau şapca, după caz).

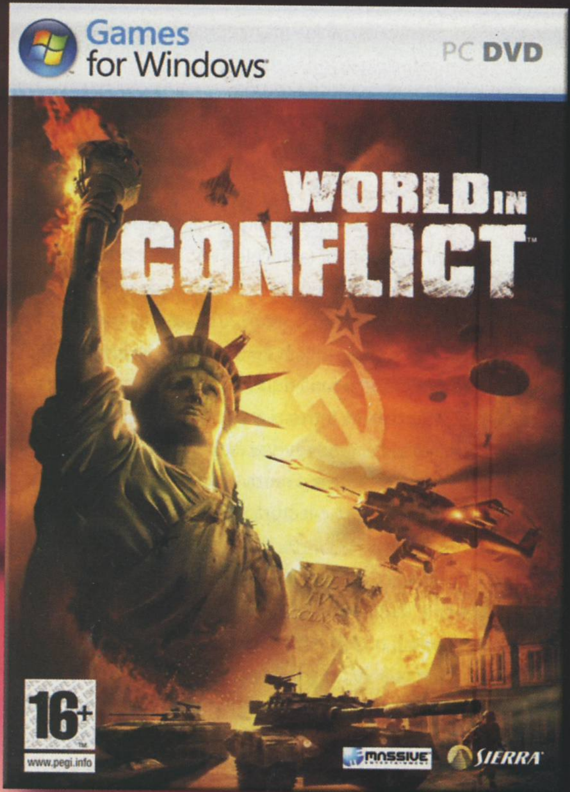
Oprindu-mă aici, ca să mai las loc şi altora să se exprime în spaţiul care le-a mai rămas, vă mai zic doar atât: indiferent de deciziile pe care le veţi lua, indiferent de direcţia în care va merge revista, indiferent cine mai vine şi pleacă din redacţie, EU vă respect enorm, vă susţin şi tind să cred că într-o zi voi răsfoi LEVEL stând relaxat pe fotoliul din sufragerie, fiind doar deranjat de sunetul vocii plăpânde al băiatului:

„- Tati, ce citeşti acolo?

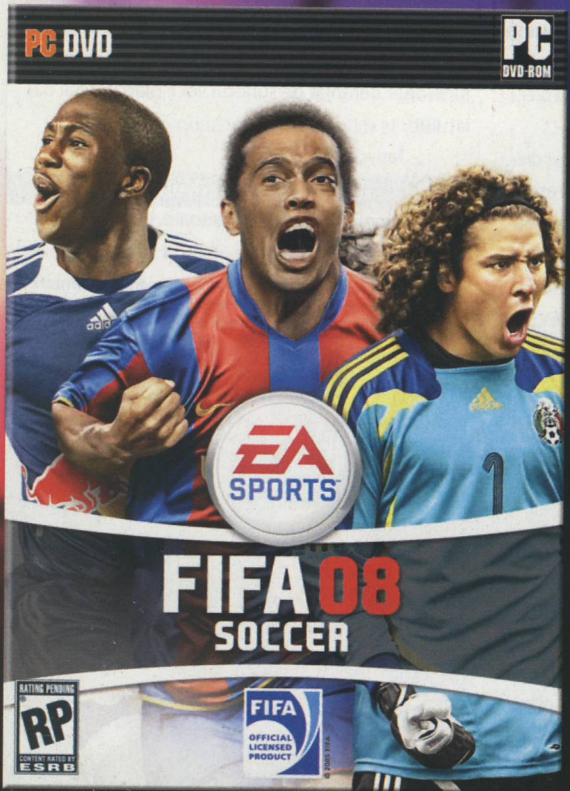
- O revistă stufoasă, plină ochi de joace, scrisă profesionist şi plăcut mirositoare. LEVEL fiule, LEVEL… Pur şi simplu. "

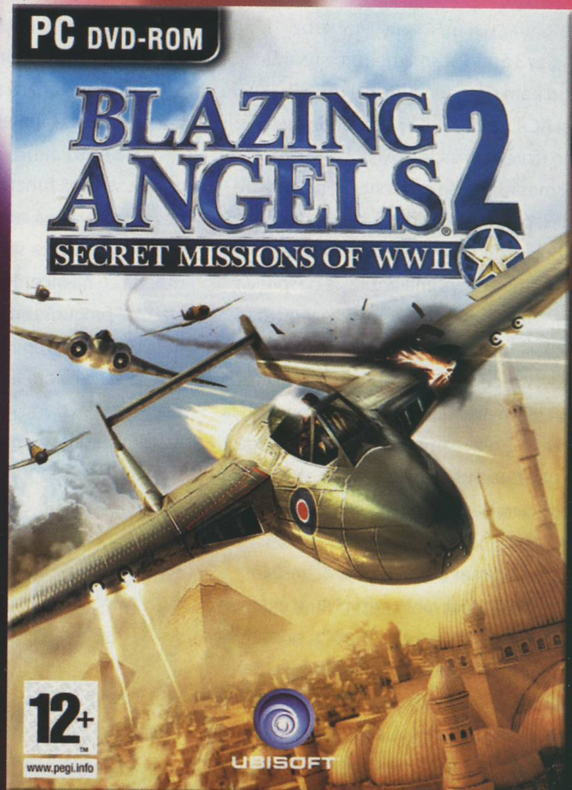
■ **Frăţilă Emanuel**




Games for Windows
PC DVD
WORLD IN CONFLICT
16+
www.pegi.info
MASSIVE
SIERRA


PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE
JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD
18+
www.pegi.info
TIGER HILL
MIDWAY


PC DVD
PC
DVD-ROM
EA SPORTS
FIFA 08
SOCCER
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY
ESRB
FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT


PC DVD-ROM
BLAZING ANGELS 2
SECRET MISSIONS OF WWII
12+
www.pegi.info
UBISOFT


Nou DVD 9 GB!
Secretele programării
Ghidul bazat pe uneltele gratuite de la Microsoft
+DVD GRATUIT
CHIP
Computer & Communications
Accelerare pentru Windows!
10 / 2007
Octombrie 2007 12,5 lei
Devirusare profesională
Curățați sistemul de viruși și redați-i viteza și stabilitatea 34
Cu CD
ISSN 1453-7079
Octombrie 2007 8 lei
Schimb rapid de date prin internet
Cea mai rapidă cale de a împărți datele cu prietenii 84
CHIP
10 / 2007
Unelte Microsoft 88
Laptopuri ieftine 54
14 notebook-uri până în 2500 de lei demonstrează că performanța poate fi cumpărată și cu bani puțini
TEST
Tastaturi multimedia
Atrăgătoare! Ergonomice! Funcționale! 42
CHIP - Ghidul lumii digitale
Laptopuri pentru buzunare mici
Redmond, avem o problemă...
Servicii profesioniste de devirusare
Video integrat de ultimă generație



Credit în lei, cu DAE de 21,18%, pentru o perioadă de 60 de luni. Ratele și prețurile sunt exprimate în lei și conțin TVA.